

**Pelin liikunnallistaminen:
Kimblestä liikuntaa Pitkis-Sport-leirillä**

Merja Lehtonen
Pro gradu -tutkielma
Digitaalinen kulttuuri
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Humanistinen tiedekunta
Turun yliopisto
Tammikuu 2019

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Tiivistelmä

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos | Humanistinen tiedekunta

LEHTONEN, MERJA: Pelin liikunnallistaminen: Kimblestä liikuntaa Pitkis-Sport-leirillä

Pro gradu -tutkielma, 88 s., 8 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Tammikuu 2019

Pelin liikunnallistamista koskeva tutkielmani kuuluu digitaalisen kulttuurin ja pelitutkimuksen tieteenalaan, ja se on laadullinen sekä aineistolähtöinen. Lähestyin tutkimusaiheittani case-esimerkin, lautapeli Kimblen kautta, ja prosessin aikana syntyi valokuvin ja videoin havainnollistettu tarina *Sportti-Kimble*-liikuntapelin kehittämistä. Tutkielmaani ovat taustoittaneet pelikulttuurien tutkimus ja koripallon syntytarina sekä Kimblen sukulaispelit, jotka kuuluvat Cross and Circle Games -peliperheeseen ("ympyräristipelit").

Tutkimusaineistoni koostui neljästä osasta: kolmesta liikunnallisesta pelitestauksesta lasten ja nuorten kanssa (n = 124) sekä asiantuntijakyselyistä (n = 5). Päättökäytännöni oli videohavainnointi, jota puolistrukturoidut lomakekyselyt tukivat. Aineistoni analysoin laadullisesti ja täydensin analyyseni luokittelemalla ja laskemalla määriä. Tutkimusprosessiani kuvasin tekstien, taulukoiden, valokuvien, videoiden ja pelillistämisen suunnittelumallin avulla, ja täydensin tutkielmaani myös YouTube-kanavalla ja Pinterest-tauluilla.

Liikunnallistaminen näkyi Sportti-Kimblen pelaamisessa liikuntatehtävien suorittamisena, uusien toimintojen suunnitteluna ja yleisenä liikunta-aktiivisuutena; myös pelivuorojen ohessa. *Pelillisuus* näyttäytyi kilpahenkisyytenä, pelinopeutena sekä strategisena pelaamisena (mm. nopanheiton taktisuus), ja *leikillisuus* monipuolisina nopanheitto- ja liikuntata-poina; nuoret mm. keksivät 58 uutta liikunnallista toimintoa ja 3/4 testaa-ajista haluaisi keksiä uuden Sportti-Kimble-version. Havainnointien (n = 25) ja kyselyjen tulokset (n = 39) osoittivat, että samanlaisia liikunnallisia pelitestailuja voitaisiin hyödyntää mm. kouluissa luovana projektina ja liikunnan opetuksessa.

Tutkielmani lopputuloksena syntyi muokattavat ja skaalautuvat säännöt Sportti-Kimblen pelaamiseen, sekä esitys siitä, että Kimblestä liikuntaa -pelitestaukseni olivat eräänlaista pelien adaptoimista ja modaamista, *kimblaamista*, millä tarkoitan Kimble-lautapelin kehittämistä tai muuntamista toiseen muotoon. Kimble-lautapelin liikunnallistamista esitin kutsuttavaksi termillä *liikustaminen*, minkä määrittelin olevan pelin liikunnallistamista rennolla, luovalla ja hausalla tavalla. Kimblaamista voi tehdä myös liikustamalla, ja esitin, että pelitestausteni ja johtopäätelmäni lopputulokset, Sportti-Kimble ja *huppupallo*, olivat kimblaamisen ja liikustamisen kautta syntyneitä hybridipelejä, joissa yhdistyivät sekä lautapelin pelillisuus että hauska liikkuminen.

Asiasanat

Lautapelit, hybridipeli, liikunnallistaminen, pelillistäminen, cross and circle games, kenttä-tutkimus, videohavainnointi, liikunta, koripallo.

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Aiheen esittely ja tutkimuskysymykset	1
1.2	Aiempi tutkimus ja keskeiset käsitteet	4
1.3	Tutkimusetiikka, lapset ja nuoret	6
1.4	Tutkimusaineisto	9
2	Laadullinen tutkimus, pelillistäminen ja Kimble	11
2.1	Laadullinen ja (digi)kulttuurinen tutkimus	11
2.2	Pelillistäminen, pelit ja leikit	13
2.3	Kimblen esi-isät ja sukulaispelit	20
2.4	Kimble oman aikansa kuvaajana ja liikkumaan innostajana	23
3	Liikuntapelin kehittäminen, pelitestausta ja kenttätutkimus	26
3.1	Digitaaliset liikuntapelit ja liikunnan hauskentaminen	26
3.2	Koripallo, lasten pihapelistä alkunsa saanut miljardibisnes	27
3.3	Kupit Nurin -pelitestausta Mini-Pitkis-liikuntapäivässä	31
3.3.1	Aineistonhankintamenetelmät, etiikka ja raportin kokoaminen	33
3.3.2	Pelitestausta analysointi ja hyöty graduprosessissa	36
3.4	Kenttätutkimuksen tekeminen ja peliradan suunnittelu	38
3.4.1	Kimble-peliradan suunnittelu ja testaus Ulvilassa	39
3.4.2	Peliradatestausta analysointi	44
4	Pelin liikunnallistaminen	47
4.1	Zombie Run Pori, hauska, pelillinen juoksutapahtuma	47
4.2	Kimble-pelitestausta Pitkis-Sport-leirillä	48
4.3	Pitkis-tutkimusaineiston työstäminen	53
4.3.1	Videohavainnointi	55
4.3.2	Haastattelut/kyselyt	63
4.4	Yhteenveto havainnointien ja haastattelujen/kyselyjen tuloksista	67
5	Tutkimustulokset ja johtopäätökset	71
6	LÄHDELUETTELO	79

Kuvat

Kuva 1.	Lautapeli Kimble Pori-versiona	1
Kuva 2.	Lasten ja nuorten liikunnan osa-alueet	8
Kuva 3.	Pelikulttuurien kehämalli	13
Kuva 4.	Pelillistämisen suunnittelumalli	18
Kuva 5.	Mensch ärgere Dich nicht, Lauf-Fangspiel	20
Kuva 6.	Erilaisia Ludo-lautapelejä	20
Kuva 7.	Kaaviokuva Pachisista	21
Kuva 8.	Fia-peli Clas Ohlsonin vuoden 1941 kuvastossa	22
Kuva 9.	Duck on a Rock	27
Kuva 10.	The First Game	28
Kuva 11.	Secretarial Basketball team of Springfield College, 1892	29
Kuva 12.	Kaaviokuva Kupit Nurin -hybridipelistä	32
Kuva 13.	Kupit Nurin -hybridipelin pelaamista Porin Urheilutalolla 22.2.2018	32
Kuva 14.	Proton esittäminen digitaalisen palvelumuotoilun kurssilla	35
Kuva 15.	Havainnointisuunnitelman kuvittaminen palvelumuotoilun menetelmin	35
Kuva 16.	”Kimblestä liikuntaa” -peliratastestauksen suunnittelun vaiheita	40
Kuva 17.	Kimble-peliratojen testaamista Ulvilassa 28.6.2018	42
Kuva 18.	Pitkiksellä Kimble-peliradan rakentamiseen käytettyjä välineitä	46
Kuva 19.	Kimble-liikuntapisteiden liikuntavälineitä	46
Kuva 20.	Peliradat valmiina Pitkjäärven urheilukentällä	49
Kuva 21.	Kimble-liikuntapisteiden 1–6 toiminnot ja perusohjeistus	49
Kuva 22.	Pitkis-nuoret testaavat Kimble-peliratoja	51
Kuva 23.	Pitkis-leirin lapsia Kimble-radoilla	51
Kuva 24.	Kimble pihapelinä	52

Taulukot

Taulukko 1.	Liikuntasuosituksen täyttävien 11–15-vuotiaiden osuudet vuosina 2002–2018	8
Taulukko 2.	Tutkimusaineisto	9
Taulukko 3.	Opiskelijoiden havainnointiroolit Mini-Pitkiksellä	33
Taulukko 4.	Pelaajien ikäjakauma Kupit Nurin -pelitestauksessa	36
Taulukko 5.	Tutkimuksen taustatiedot ryhmittäin	55
Taulukko 6.	Havainnointisuunnitelma ja havainnoinnin rajaaminen	56

Videot

Video 1.	Kimble-peliradan testausta Ulvilassa	kesto 01:01
Video 2.	Kimblestä liikuntaa -pelitestailua Pitkis-Sport-leirillä	kesto 01:53
Video 3.	Nuoret kehittivät uusia toimintoja liikuntapisteille	kesto 01:43
Video 4.	Lapset testaavat Kimble-peliratoja Pitkis-leirillä	kesto 01:36
Video 5.	Lapset kehittivät kaverin kanssa uusia aktiviteetteja	kesto 01:00

Tallennettu YouTube-kanavalle: Kimblestä liikuntaa! – Sportti-Kimble.

LIITTEET

Liite 1.	Haastattelulomake ja -vastaukset Peliratastestaus	28.6.2018
Liite 2.	Tutkimuslupa ja kyselylomake Sportti-Kimble-pelitestaus	5.7.2018
Liite 3.	Havainnointikoonti Kimble-peliradan pelimäiset toiminnot	5.7.2018
Liite 4.	Kyselyvastaukset Sportti-Kimble, lapset ja nuoret	5.7.2018
Liite 5.	Kyselyvastaukset ikäryhmittäin Kysymykset 1–4 ja 8	5.7.2018
Liite 6.	Sportti-Kimblen säännöt	5.7.2018
Liite 7.	Asiantuntijakyselyjen vastaukset Kysymykset 1–4	11/2018
Liite 8.	Pelillistetty tutkielmaprosessi	12/2018

1 Johdanto

1.1 Aiheen esittely ja tutkimuskysymykset

Pelin liikunnallistamista koskeva pro gradu -tutkielmani on aineistolähtöinen eli empiirinen, ja se edustaa kvalitatiivista, laadullista tutkimusta. Tutkielmani kuuluu digitaalisen kulttuurin ja pelitutkimuksen tieteenalaan, ja lähestyn tutkimusaihetani case-esimerkin, lautapeli *Kimblen* kautta (Kuva 1). Päättökysymykseni on ”Miten Kimble-lautapeli muutetaan liikunnaksi?” ja alakysymykset: **1)** Miten pelin liikunnallistamista voidaan tutkia? sekä **2)** Mitä haasteita ja mahdollisuuksia pelin liikunnallistamiseen liittyy?



Kuva 1. Lautapeli Kimble Pori-versiona.

Tutkielma-aiheeni piti olla ”Pitkis-Sport-liikuntaleirin verkkoviestinnän kehittyminen 10 vuoden aikana”, ja ko. aiheen sekä aikajakson valitsin siksi, että olen ollut Pitkis-leirin leiriviestinnässä talkoolaisena neljänä kesänä, viimeksi 10 vuotta sitten. Ensimmäisen tutkimussuunnitelmani teinkin verkkoviestinnästä, mutta digitaalisen kulttuurin opintojen myötä vaaka kallistui pelialaan ja pelitutkimukseen. Osallistuin mm. pelitutkimuksen luentosarjaan, digitaalisen hyötypelin suunnittelukurssille ja opiskelin hyötypeleihin liittyvää teoriaa sekä digitaalista palvelumuotoilua. Graduaiheeni vaihtumisen varmistui, kun sain sovittua hiihtolomalle 2018 liikunnallisen pelitestauksen Mini-Pitkis-liikuntapäivään¹. Sekä Pitkis-Sport-leirin² että Mini-Pitkiksen järjestää LiikU, Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry³, ja yhteistyötämme vahvisti myös se, että kevään pelikurssilla tekemämme digitaalinen *Camp Pitkis* -hyötypeli⁴ oli suunniteltu yhteistyössä LiikU:n kanssa. Suunnittelin kyseisen pelin testaamista kesän 2018 leirillä, mutta koska en tiennyt valmistuisiko Pitkis-leirille jotain testattavaa, valitsin pelitestauksiini suomalaisen klassikkolautapelin, *Kimblen*⁵.

Kimble-lautapelin valintaa puolsivat pelin pitkäikäisyys ja paikallisuus, oman koulutusohjelmani Kimble-tutkimus⁶ sekä se, että Kimble on värimaailmaltaan hyvin samankaltainen kuin Mini-Pitkis-pelitestauksessa käytössä ollut digitaalinen *Kupit Nurin* -peli⁷, tosin

¹ Pitkis-Sport 2018, www.pitkissport.net/?p=18.

² Jo 55 vuoden ajan järjestetty kesäliikuntaleiri. Pitkis-Sport 2018, www.pitkissport.net.

³ Varsinais-Suomessa ja Satakunnassa toimiva liikunnan asiantuntija. Liiku.fi 2018, www.liiku.fi.

⁴ Luonto- ja retkeilyaiheinen, maksuton mobiilipeli 6–12-vuotiaille. Tehty ”Let’s Make a Game” -pelikurssilla opiskelijatyönä. Camp Pitkis 2018, www.facebook.com/CampPitkis.

⁵ Porissa yli 50 vuoden ajan valmistettu muovinen lautapeli. Tactic Games 2018a.

⁶ Ks. Sihvonen 2017a, 2017b ja 2017c sekä Sihvonen & Sivula 2016.

⁷ Lehtonen 2018.

monipuolisempi ja muutoinkin pelillisempi. Vaikka minua houkutti myös Kupit Nurin -pelitestauksen jatkotyöstäminen, en valinnut sitä, koska HYPE-hanke⁸ testasi jo aktiivisesti kyseistä digipeliä. Kimblestä on myös olemassa monia eri lautapeliversioita⁹, sekä useita samankaltaisia, mutta erinimisiä pelejä maailmalla¹⁰, minkä arvioin auttavan minua pelin liikunnallistaminen -vertailututkimuksen löytämisessä. Kimblen säännöt¹¹ todennäköisesti olisivat myös leiriläisille entuudestaan tuttuja, joten pelin ohjaamiseen ja sääntöjen kertamiseen ei menisi liikaa aikaa. Pelitestaukset tehtäisiin ulkona, eikä sähköä tai digitaalisia laitteita olisi helposti saatavilla, se myös puolsi manuaalisen pelin valintaa. Lisäksi toiveena oli testata jotain sellaista, millä olisi jatkokäyttöä myös tulevien kesien leirillä, mutta idean hyödyntäminen ei vaatisi merkittäviä rahallisia panostuksia. Kimblen valitsin myös siksi, että se sivuaa Turun yliopiston Porin-yksikön Lilli Sihvosen väitöskirjan tutkimusaihetta, ja Turun yliopistolla on ollut Porin yliopistokeskuksessa useita peleihin liittyviä hankkeita (mm. Juhana-herttuan aikakapseli, Off Topic -korttipeli, InsomniaGame ja Auditorio-Pac-Man sekä Zombie Run Pori -juoksutapahtuma)¹². Lisäksi Pori on mukana Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä (Centre of Excellence on Game Culture Studies)¹³, Porissa tutkitaan pelillistämistä ja Poriin on myös v. 2016 perustettu Suomen ensimmäinen pelillistämisen professuuri¹⁴.

Turun yliopiston Porin-yksikön pelitutkimuksen lisäksi olen halunnut sitoa tutkielmani omaan aikaisempaan osaamiseen. Olen töissä yrityskehittäjänä ja alkavien yrittäjien neuvojana, ja olen myös toiminut vuosia myynti-, markkinointi- ja viestintätehtävissä. Työhistoriani takia minua kiinnosti pelitutkimuksessani esimerkiksi pelitestauksen ja tutkimuksen näkyväksi tekeminen sekä eräänlainen bisnes- ja hyötyajattelu. Vaikka minulla ei ole liikunta-alan koulutusta tai urheilutaustaa, enkä ole toiminut liikunnanohjaajana tai opettajana, olen ollut useita vuosia mukana urheiluseurojen toiminnassa ”pelaamisen mahdollistajana”, mm. jalkapalloseuran puheenjohtajana, seuratoiminnan kehittäjänä ja viestintätehtävissä sekä joukkueenjohtajana. Kytkös, joka pelaamisen, urheiluseuratoiminnan ja Pitkis-Sport-leirin välillä on, sitoo graduni ja minua kiinnostavat aiheet yhteen: hauska yhdessä oleminen ja tekeminen, sekä se, että liikuntaa tulee harjoitettua kuin sivutuotteena.

⁸ Eri koulutusasteet ja toimiala- ja organisaatorajat ylittävä hyötypelihanke. HYPE-hanke 2018.

⁹ ks. Tactic Games 2018c, www.kimble.fi/wordpress/index.php/tuotteet sekä Tactic Games/Peliarkisto: www.tactic.net/archive.php?find=kimble&lang=FIN&k1=0&k2=0&k3=0&old.

¹⁰ ks. esimerkiksi Whitehill 2007, <http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi>.

¹¹ Kimblen säännöt, Tactic Games 2018a, www.kimble.fi/wordpress/index.php/saannot.

¹² Juhana-herttuan aikakapseli, Hirvonen 2009; InsomniaGame, Sinkkonen T. 2013; Off Topic, Sinkkonen A. 2013; Pac-Man, Suominen 2011a, 29–30 ja 2011b; Zombie Run, Friman et al. 2017.

¹³ CoE GameCult 2018, <https://coe-gamecult.org>.

¹⁴ Juho Hamari on Suomen ensimmäinen pelillistämisen professori, ks. Vastamäki 2016.

Kimble on porilaisessa autotallissa vuonna 1967 alkunsa saanut muovinen lautapeli, jossa pelaajat klikkaavat vuorollaan pop-o-matic-nopansekoitinta ja siirtävät neljää pelinappulaa peliradalla eteenpäin, kunnes saavat ne maaliin. Peli perustuu Yhdysvalloissa kehitettyyn *Trouble*-peliin, jonka Amerikan-sukulaiset toivat muovialalla toimineen Aarne Heljakan kotiin. Heljakka hankki *Trouble*-peliin oikeudet ja antoi lautapelille nimeksi *Kimble*. Nimi on peräisin amerikkalaisesta 60-luvun tv-sarjasta *Takaa-ajettu* (*The Fugitive*), jossa tohtori Richard Kimble pakeni poliisia. Heljakoiden perheyrytyksestä on 50 vuodessa kasvanut kansainvälinen pelitalo, *Tactic Games Oy*, joka vuonna 2017 valmisti Porissa noin 2,5 miljoonaa peliä. Aarne Heljakan poika, Markku Heljakka, *Tactic Gamesin* hallituksen puheenjohtaja ja entinen toimitusjohtaja, oli ensimmäinen, joka perheessä pääsi *Troublea* pelaamaan, ja hän pääsi myös *Kimble*-pelilaatikon kansikuvaan. *Kimblestä* on olemassa myös maksuton mobiiliversio sekä useita lautapeliversioita (mm. *Frozen*, *Herra Hakkarainen*, *Junior-Kimble* ja *Muumit*), joista moni ei ole enää myynnissä (esim. *Angry Birds*, *Hello Kitty*, *Paavo Pesusieni* ja *Teenage Mutant NinjaTurtles*). *Kimblen* 50-vuotisjuhlavuoden kunniaksi *Tactic* valmisti myyntiin *Kimble*-kuosisia tekstiilejä ja järjesti *Kimble*-turnauksia, jotka huipentuivat Porissa järjestettyyn SM-finaaliin 23.9.2017. *Kimble* ja *Trouble* perustuvat *Intian* kansallispeliin nimeltä *Pachisi*, ja samankaltaisia pelejä ovat mm. *Parcheesi*, *Frustration*, *Fia*, *Ludo*, *Sorry!*, *Aggravation*, *Headache*, *Wahoo* ja *Mensch ärgere Dich nicht*.¹⁵

Pitkis-Sport on Suomen suurimpia monipuolisen liikunnan leirejä, joka järjestetään vuosittain Kokemäen Pitkäjärvellä kesä-heinäkuun vaihteessa. *Pitkis*-leirille osallistuu noin 1500 7–14-vuotiasta lasta ja nuorta sekä 250 kouluttajaa/vapaaehtoista. *Pitkis* jakaantuu noin 50 lajileiriin, ja *Pitkiksellä* on ohjelmaa myös alle kouluikäisille, perheille ja nuorille. Leirillä yövytään teltoissa, ruuat syödään ulkokatoksessa ja tiskit tiskataan itse. *Pitkis* kestää maanantaista perjantaihin ja leiriviikon aika tutustutaan eri liikuntalajeihin. Monipuolisen tutustumisen kautta on tarkoitus saada leiriläiset jatkossakin viihtymään liikunnan parissa. *Pitkis*-leiri järjestettiin ensimmäisen kerran 55 vuotta sitten, vuonna 1963, ja nykyisin *Lounais-Suomen Liikunta* ja *Urheilu ry LiikU:n* organisoimissa *Pitkis*-tapahtumissa liikkuu vuosittain noin 15 000 lasta, nuorta ja aikuista. *Pitkis*-liikuntaperheeseen kuuluvat kesäleirin lisäksi syys- ja talvilomilla Porissa järjestettävät *Mini-Pitkis*-liikuntapäivät, *Pitkis-Lajikoulu*, *Pitkis-Seikkailu* ja *Pitkis-Sporttikiertue*. Uusimpana *Pitkis*-perheeseen ovat liittyneet liikunnalliset mobiilihyötypelit, *Camp Pitkis* ja *Sport Pitkis*.¹⁶

¹⁵ *Tactic Games* 2018a; *Lähde* 2018; *Board Game Museum* 2018; *Reinikainen* 2017; *Loikala* 2016; *Sihvonen & Sivula* 2016; *TacticBoardGames* 2016; *Lautapeliopas* 2013; *BoardGameGeek* 2013–2018; *Vahimagi* 2013; *Whitehill* 2007; *Wikipedia/fi: Kimble* ja *Takaa-ajettu*.

¹⁶ *Pitkis-Sport* 2018; *Camp Pitkis* 2018.

1.2 Aiempi tutkimus ja keskeiset käsitteet

Olen edennyt tutkielmassani vahvasti aineistolähtöisesti, ”tekeminen edellä”, ja vasta tutkimusaineiston käsittelemisen ja analysoinnin yhteydessä hakenut tukea ajatuksilleni ja tekemisilleni jo olemassa olevista malleista ja tutkimuksista, joita esittelen tässä luvussa. Digitaaliseen kulttuuriin kuuluvat (digi)teknologiset innovaatiot – esimerkiksi tietoverkot ja tietokoneet – sekä kaikki niihin liittyvä kommunikointi ja toiminta, samoin kaikki se, mikä tapahtuu niiden parissa, niiden kautta ja niitä muokaten. Digitaalinen kulttuuri on myös tieteenala, joka tutkii edellä mainittuja asioita.¹⁷ Pelitutkimus puolestaan tutkii mm. pelejä, pelaamista, pelaajia ja pelien hyödyntämistä sekä tarkastelee kulttuurin ja yhteiskunnan muutosta pelien kautta¹⁸. Keskeisiä käsitteitä tutkielmassani ovat *liikunnallistaminen*, millä tarkoitetaan fyysisen aktiivisuuden lisäämistä eri keinoin, mm. toimintakulttuuria muuttamalla sekä liikkumista edistämällä, mm. sopivien tilojen ja välineiden avulla¹⁹, sekä *pelillistäminen*, millä pyritään herättämään samanlaisia psykologisia vaikutuksia, joita pelit tuottavat, mutta ei-pelillisissä yhteyksissä. Keskeisiä termejä tutkielmassani ovat myös *modaaminen*, (digi)pelin tai sen sääntöjen muuntaminen, *adaptaatio*, mukaelma, sekä *hybridi peli*, missä digi- tai lautapelit voivat yhdistyä tai niihin voi yhdistyä erilaisia toimintoja. Edellä esittelemiäni pelikäsitteitä, pelikulttuurien tutkimusta sekä niihin liittyviä asioita käyn tarkemmin läpi luvussa 2.2 ”Pelillistäminen, pelit ja leikit”.

*Cross and Circle Board Games*²⁰ ovat lautapeliperhe, johon myös suomalainen Kimble kuuluu. ”Ympyräristipelien”²¹ pelilaudassa on pyöreä pelikehä, joka on jaettu neljään yhtä suureen ristinmuotoiseen osaan. Pelin tavoitteena on kiertää pelikehä ja päästä maaliin kehän keskelle. Pelikehä voi olla myös ristinmuotoinen, ja vanhin tällainen, laajasti tunnettu peli on intialainen Pachisi, joka on saanut alkunsa ensimmäisen vuosituhannen aikana. Eri kulttuureilla on ollut, ja on edelleen omia Cross and Circle -lautapelejä, esimerkiksi muinaisastekeilla *Patolli*, korealaisilla *Nyout*, srilankalaisilla *Pancha Keliya*, syyrialaisilla *Edris To Jin* ja Keski-idässä *Jakaro*.²² Muita, länsimaissa hyvin tunnettuja ympyräristipeliesimerkkejä käyn läpi luvussa 2.3 ”Kimblen esi-isät ja sukulaispelit”. Kimblen sukulaispelien kautta tavoitteeni oli hahmottaa kuva Cross and Circle -peleistä kokonaisuutena, jotta pystyin arvioimaan ja kehittämään myös omaa Kimblestä liikuntaa -pelitestaustani. Suomessa

¹⁷ Suominen 2013.

¹⁸ Suominen et al. 2014; Centre of Excellence in Game Culture Studies 2018.

¹⁹ Lehmuskallio & Toskala 2018.

²⁰ Wikipedia/en: Cross and circle game, en.wikipedia.org/wiki/Cross_and_circle_game.

²¹ *Ympyräristipeli* on oma käänntökseni, ei virallinen suomennos tai termi.

²² Muckle et al. 2008; Masters.

Kimbleä on käytetty inspiraation lähteenä ainakin yhteen liikunnalliseen pihapeliin, ja löysin myös muutamia urheilulajikohtaisia harjoitusohjeita; kerron niistä lisää luvussa 2.4.

Koripallo valikoitui vertailevaksi tutkimukseksi onnellisen sattuman kautta, kun sain vinkin²³ liikunnallisesta pihapelistä *Duck on a Rock*²⁴, josta on tehty myös lautapeli. Vuoden 1910 ankkalautapelistä en löytänyt tietoa muutamaa riviä enempiä²⁵, mutta pihapeli johdatti minut koripallon jäljille, polulle, joka osoittautui ehtymättömäksi kultasuoneksi, mm. siksi että pelin kehittäjä James Naismith on viimeisen kymmenen vuoden tapahtumien ansiosta noussut jälleen näyttävästi otsikoihin, ja Naismithiin sekä koripalloon liittyvää, yli sadan vuoden takaista materiaalia löytyi Springfield Collegen kirjaston digitaalisista arkistoista runsaasti. Koripallon tarinaa käyn läpi luvussa 3.2, ja sivuan tutkielmassani myös Lilli Sihvosen väitöskirjatyöhön liittyviä Kimble-aiheisia artikkeleita ja muita julkaisuja. Sihvonen aikoo tutkimuksensa avulla luoda teoreettisen mallin siitä, miten uudelleenjulkaitavia kulttuurituotteita, samankaltaisia kuin Kimble, voisi rakentaa tyhjästä, ja miten tuotteen liittyvän *tarinan* voi liittää yhteen uudelleenjulkaisujen kanssa.²⁶ Sihvosen tutkimus sopii hyvin yhteen koripallon tarinan kanssa, ja tuon koripallon kautta lisävalaistusta myös omaan tutkielmaani. Lisäksi täydennän Kimblen tarinaa oman aikansa kuvaajana, ja koska en itse toimi liikunta-alalla enkä opetustehtävissä, olen hakenut Kimble-pelitestauksilleni vahvistusta mm. asiantuntijakyselyiden avulla. Kyselylomakkeen kysymykset olen laatinut pelillisyyteen ja hybridipeleihin liittyvien työkalujen ja mallien mukaan, ja omaa tutkielmaprosessiani havainnollistin lopuksi mm. pelillistämisen suunnittelumallin avulla. Esittelen em. malleja ja työkaluja luvun 2.2 lopussa.

Tutkielmani menetelmäkirjallisuuden perusteoksena toimii Matti Grönforsin laadullisen tutkimuksen kenttämenetelmistä vuonna 1982 tekemä kirja, josta on vuonna 2011 tehty osittain uudistettu painos Hanna Vilkan toimittamana²⁷. Kimblestä liikuntaa -tutkimukseni perustuu induktiiviseen logiikkaan, eli minun on tarkoitus pelitutkimukseni ja sen analysoinnin kautta tehdä yleistyksiä. Tutkimusongelmani ratkaisemisen apuna käytän myös kyselylomakkeita, eli deduktiivista päättelyä. Tutkimukseni yhdistää osia sekä deskriptiivisen että empiirisen yleistyksen tasoista: kuvailen tutkimustapahtumia tarkasti ja tutkin keräämiäni aineistoja analyttisesti.²⁸ Se, että päätyisin tutkielmassani myös teoreettisemmalle tasolle, ei ollut vielä tutkimuksen aloitusvaiheessa tiedossa.

²³ Vinkin antoi kirjailija-pelisuunnittelija Bruce Whitehill ("The Big Game Hunter").

²⁴ Springfield College Archives and Special Collections; Merriam-Webster.com; Wiktionary.

²⁵ Whitehill 1999.

²⁶ Sihvonen & Sivula 2016.

²⁷ Grönfors & Vilka (toim.) 2011.

²⁸ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 14–17.

1.3 Tutkimusetiikka, lapset ja nuoret

Tutkimusta tehtäessä on tunnettava tiedeyhteisön yhteisesti hyväksymät, hyvän tieteellisen käytännön mukaiset tavat, ja tapoja on myös noudatettava. Tiedonhankinta-, tutkimus- ja arviointimenetelmien tulee olla eettisesti kestäviä, ja tutkimus, tallentaminen, esittäminen sekä arviointi tulee aina tehdä rehellisesti ja huolellisesti; myös julkaisemisen pitää olla avointa. Lisäksi vastuut ja velvollisuudet on määriteltävä selkeästi, samoin tulee kunnioittaa muiden tutkijoiden tekemää työtä, mm. asianmukaisin viittauksin, ja hankkia myös tarvittavat tutkimusluvut. Tutkija saattaa myös ajautua tapahtumiin ja tilanteisiin, joihin osallistuminen on eettisesti arveluttavaa, ja mitä enemmän tutkija osallistuu tutkittavien toimiin, sitä todennäköisempää eettisten ristiriitatilanteiden syntyminen on. Ns. osallistuvassa havainnoinnissa esiin tulevat eettiset kysymykset ovat akuutimmat kuin pelkässä havainnoinnissa: juuri osallistuminen saattaa olla eettisesti arveluttavaa, vaikka pelkkä havainnointi ei olisikaan. Tutkijan läsnäolo voi myös häiritä osallistumattoman havainnoinnin kulkua, ja tällöin tutkija voi häivyttää rooliaan siten, että hän ainakin näennäisesti osallistuu johonkin toimintaan, vaikka osallistumisen päätarkoitus ei olisi aineiston kerääminen.²⁹

Tutkimustyötä tehtäessä lapsia ja nuoria ei tule pitää haavoittuvina, passiivisina uhreina, vaan sosiaalisina toimijoina, joiden oikeuksien toteutumisen kannalta on tärkeää, että he voivat kenenkään estämättä osallistua päätöksentekoon siitä, haluavatko he osallistua tutkimukseen vai eivät. Tutkimukseen osallistumisen tulee olla vapaaehtoista, ja jos kyseessä on harmiton, vähämerkityksinen asia, lapsen oma suostumus riittää.³⁰ Grönfors mainitsee laadullisen tutkimuksen kenttämenetelmistä kertovassa kirjassaan mm. Finen ja Glassnerin (1979), jotka kertovat osallistuvan havainnoinnin erityisongelmista, kun tutkimuksen kohteena ovat lapset. Ongelmat jaetaan kolmeen pääryhmään:

- 1) eettiset ongelmat, jotka liittyvät aikuinen-lapsi-rooleihin
- 2) ongelmat, jotka liittyvät luottamuksen luomiseen sekä lasten maailmaan sisälle pääsemiseen
- 3) kysymykset, jotka liittyvät lasten kielenkäytön ymmärtämiseen.³¹

Grönfors esittää pohdittavaksi lapsia tutkittaessa muun muassa seuraavia kysymyksiä, joihin "oikeat" vastaukset riippuvat esimerkiksi tutkimusongelmasta, tutkimuksen kohderyhmästä sekä tutkijan suhteesta lapseen: **1)** Aikuisen tutkijan rooliin kuuluu auktoriteetin

²⁹ Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012; Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 47, 51–52.

³⁰ Powell & Smith 2009, 124; Ojala 2011, 7; Aineistohallinnan käsikirja 2018a; Pekkarinen 2018.

³¹ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 37.

käyttö lapsiin nähden; millaisia metodologisia seurauksia siitä on?, 2) Miten lasten maailman muut auktoriteetit suhtautuvat tutkijan rooliin ja miten tutkijan tulisi suhtautua lapsen auktoriteettihahmoihin?, 3) Miten pystyy ymmärrettävästi selittämään lapselle tutkimuksen tarkoituksen tai edes sen, mitä tutkiminen yleensäkin tarkoittaa? sekä 4) Millaisia seurauksia em. asioista on lapsen yhteistyöhalukkuudelle ja miten voidaan varmistaa, että tutkimusyhteistyö lapsen kanssa on saatu aikaan hyväksyttävien perustein? Tutkijan on siis tärkeää luoda hyvät suhteet myös lasten holhoajiin tai vanhempiin, ei riitä, että lapset hyväksyvät tutkijan. Luottamuksen luomisen kaksoisvaatimus asettaa haasteen lasten tutkimiselle, sillä se, mitä lapset odottavat tutkijalta, voi olla ristiriidassa sen kanssa, mitä lasten vanhemmat tai holhoojat odottavat. Etenkin osallistuvassa havaintomenetelmässä on suosituttua käyttää joukkoon ja kentälle pääsynä apuna ns. *avainhenkilöä*, esimerkiksi opettajaa, joilla on jo kontakti tutkittavaan ryhmään. Tutkija luo tällöin avainhenkilöön luottamuksellisen suhteen, ja pääsee hänen avullaan lähelle tutkimuskohteita. Tutkijan on myös mahdollista omaksua jokin rooli tutkimuksen ajaksi, mutta roolin vaikutus tutkimustuloksiin on arvioitava tuloksia analysoitaessa. Tutkittavalle ryhmälle voi myös antaa mahdollisuuden osallistua tutkimusprosessiin, jolloin ryhmään sisälle pääseminen saattaa helpottua.³²

Lapset ja nuoret liikkujina

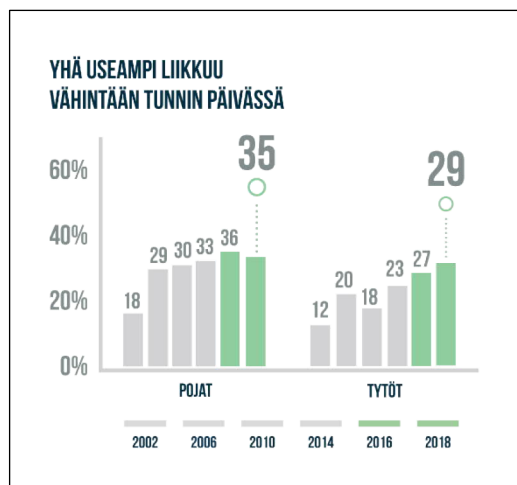
Aktiivisesti lapsena liikkuneilla on peruskoulun päättyessä parempi koulumenestys ja aikuisena parempi asema työmarkkinoilla, koulutustaso on korkeampi sekä tulot isommat kuin vähän liikkuvilla, kertoo Jaana Karin tuore väitös. Nuorisotutkimusseuran vuonna 2017 valmistunut pitkittäistutkimus puolestaan kertoo vähän liikuntaa harrastavien nuorten liikuntasuhteesta ja liikunta-aktiivisuuden muutoksista, Valtion liikuntaneuvoston selvitys valottaa valtionhallinnon toimenpiteitä lasten ja nuorten harrastustoiminnan edistämiseksi, ja Opetus- ja kulttuuriministeriö on koonnut tietokannan kouluikäisten lasten ja nuorten liikunnan, liikunnan edistämisen ja fyysisen toimintakyvyn indikaattoreista³³. Tulokortti 2018 tiivistää uusimman tutkimustiedon lasten ja nuorten liikunnasta ja sen edistämisen mahdollisuuksista Suomessa. Raportissa liikuntaa tarkastellaan 11 osa-alueen kautta, ja tutkimustyö on osa kansainvälistä, 49 maan lasten ja nuorten yhteistyötä. Maiden välinen tutkimusvertailu julkaistiin 11/2018 ja Suomi sai eniten kansainvälistä huomiota Liikkuva koulu -toimintamallistaan, lasten ja nuorten osallisuudesta sekä vähän liikkuvien lasten ja

³² Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 38–42.

³³ Kari 2018; Vanttaja et al. 2017; OKM 2018; Valtion liikuntaneuvosto 2018:1.

nuorten hyvinvoinnin korostamisesta. Liikkuva koulu on yksi hallituksen kärkihankkeista, ja edellisen kerran kansalliset ja kansainväliset tulokortit julkaistiin vuonna 2016.³⁴

Tulokortti 2018 -raportissa kerrotaan mm. fyysiseen aktiivisuuteen liittyvistä kansallisista ja WHO:n suosituksista³⁵, niin alle kouluikäisille kuin kouluikäisillekin, sekä istumiseen liittyvät suositukset. Lasten ja nuorten tulisi harrastaa vähintään tunti päivässä sellaista liikuntaa, jonka aikana sydämen syke nousee ja hengitys kiihtyy ainakin jonkin verran. Ilahduttavaa on, että yhä useampi liikkuu suositusten mukaisesti (Taulukko 1). Liikunnan ja kansanterveyden edistämissätiö LIKESin tutkimusjohtaja Tuija Tammelinin mukaan vähiten liikuvilla lapsilla ja nuorilla lähes puolet päivän aktiivisuudesta tapahtuu koulu- ja opiskelupäivän aikana. Koulupäivän aikana tapahtuva liikuminen on siis etenkin vähän liikkuville erittäin merkityksellistä.³⁶ Liikunnan lisääminen koulu yhteisössä voi myös olla tapa kehittää oppilaiden sosiaalista hyvinvointia ja vertais-suhteita, ja liikkumista lisäävien toimenpiteiden suunnittelussa ja toteutuksessa tulisi erityisesti huomioida mm. yläkoulujen toimintakulttuuri ja tytöille kohdenneet toimenpiteet.³⁷ Liikunta-aktiivisuuteen vaikuttavat koulun lisäksi myös kaverit ja perhe sekä yhteiskunnan tukitoimenpiteet ja fyysinen toimintaympäristö (Kuva 2).



Taulukko 1. Liikuntasuosituksen täyttävien 11–15-vuotiaiden osuudet vuosina 2002–2018 (WHO-Koululaistutkimus 2002–2004 ja LIITU 2016–2018). LIKES, Tulokortti 2018.



Kuva 2. Lasten ja nuorten liikunnan osa-alueet. Fyysinen kokonaisaktiivisuus koostuu monesta osa-alueesta. Aktiivisuuteen vaikuttavat koulu, perhe, kaverit sekä kunta- ja valtakunnan tason toimenpiteet. LIKES, Tulokortti 2018.

³⁴ Likes.fi 2018; LIKES 2018; Liikkuva koulu, www.liikkuvakoulu.fi.

³⁵ Maailman terveysjärjestö WHO:n liikuntasuosituksen mukaan 5–17-vuotiaiden tulisi liikkua reippaasti vähintään 60 minuuttia päivittäin. Ks. LIKES 2018, 7.

³⁶ LIKES 2018, www.likes.fi/ajankohtaista/tulokortti-2018.

³⁷ Henna Haapalan (2017) liikuntapedagogiikan alaan liittyvä väitöstutkimus Liikkuvista kouluista.

1.4 Tutkimusaineisto

Kimblestä liikuntaa -tutkimusaineistoni koostuu neljästä kokonaisuudesta, joista kolme koskee Kimble-pelitestejä ja yksi aineistoista on esitutkimusaineistoa (Taulukko 2).

1. Kupit Nurin -pelitestaus Mini-Pitkisliikuntapäivässä 22.2.2018. Havainnointiraportti. 57 testaajaa.
2. Kimble-pelirata-testaus Ulvilassa 28.6.2018. Muistiinpanot ja puolistrukturoitu haastattelu. Tukena valokuvat ja videot. 8 testaajaa.
3. Sportti-Kimble-pelitestaus Pitkis-Sport-leirillä Kokemäellä 5.7.2018. Videot, havainnointimuistiinpanot ja puolistrukturoitu kysely. Tukena valokuvat. 59 testaajaa.
4. Asiantuntijakyselyt. Strukturoitu kysely + 1 vapaakysymys. 5 vastaajaa.



Taulukko 2. Tutkimusaineisto.

Tutkimussuunnitelmassa tulee kertoa, kenen käytettävissä aineisto on tutkimuksen eri vaiheissa, missä muodossa aineisto on, ja mitä aineistolle tapahtuu tutkimuksen päättymisen jälkeen.³⁸ Ulvilan ja Kokemäen pelitestauksen paperimateriaalit ja tutkimusluvut säilytin testauspäivän aikana joko suljetussa laatikossa tai lukitussa autossa, ja kotona lukollisessa kaapissa. Asiantuntijakyselyjen pohjana olleet kaksi testausvideota olivat rajoitetun ajan katseltavissa YouTubessa piilotetun suoralinkin kautta. Testausten ja kyselyjen jälkeen skannasin paperit sähköiseen muotoon ja tallensin ne ulkoiselle kovalevyille, samoin valokuvat ja videot, ja varmuuskopioinneista huolehdin säännöllisesti. Aineistoja olen käyttänyt keräämieni tutkimuslupien mukaisesti, ja prosessin jälkeen tuhosin paperiaineistot ja arkistoin sähköiset materiaalit Turun yliopiston arkistointisääntöjen mukaisesti.

Aineiston rajaaminen

Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on rakentaa ymmärrys jostakin ilmiöstä, siksi tutkimusaineiston ei tarvitse olla suuri, yksikin tapaus riittää. Harkinnanvaraisella otoksella tarkoitetaan sitä, että tutkija voi itse asettaa kriteerit, millä perusteella tutkittavat valitaan.³⁹ Tutkimusympäristöni oli Pitkis-Sport-liikuntaleiri, ja Kimblestä liikuntaa -tutkimukseni ns.

³⁸ Aineistonhallinnan käsikirja 2018b.

³⁹ Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.

case-tutkimus, eli järjestämäni pelitestaukset toimivat esimerkkitapauksena pelin liikunnallistamisesta. Pelitestaukseen osallistuvien lasten määrä ei ollut ennen pelitestausta tarkasti tiedossa. Rajoittavina tekijöinä olivat leirin muu ohjelma, sekä se, kuinka pitkä aika yhden ryhmän kanssa oli mahdollista käyttää. Ennen leiriä järjestin pelirata-testauksen, jotta pystyin rakentamaan toimivan peliradan, ja jotta pystyin hahmottamaan ajantarpeen sekä sopivan testiryhmäkoon. Tutkittavat, 8 lasta, valikoituivat mukaan harkinnanvaraisena otoksena. Tutkimusaineistonani oli myös helmikuussa 2018 järjestetyn liikuntapäivän pelitestausraportti, jossa pelin liikunnallistaminen oli etukäteen suunniteltua. Kyseiseen Kupit Nurin -testaukseen ja haastatteluun osallistuivat kaikki liikuntapäivään osallistuneet 57 lasta ja nuorta. Pelitestausta tehtiin ryhmätyönä ja kokosin testaustulokset havainnointiraportiksi. Käytin molempien pelitestausten sekä raportin kokoamisen yhteydessä oppimiani asioita uuden tutkimuksen suunnittelussa, menetelmien valinnassa sekä analyysin tekemisessä, siksi työstin tuloksia jo ennen kesän pelitestausta. Pitkis-aineistoni rajasin vasta analysoinnin aikana, tosin teknisistä syistä osa videohavainnointiaineistosta rajautui pois automaattisesti. Pitkis-leirin 59 pelitestaajasta kyselylomakkeen täytti 34, ja täsmähavainnointieni kohteena oli 25 Sportti-Kimblen testaajaa sekä 7 ns. Piha-Kimblen pelaajaa. Pelitestausten analysoinnin jälkeen tein vielä 5 asiantuntijakyselyä.

Analyysimenetelmät

Aineistolähtöistä, eli empiiristä tutkimusta tehtäessä pääpaino on aineistossa, jolloin esimerkiksi analyysiyksiköt eivät ole ennalta määrättyjä, ja mahdolliset teoriat myös rakennetaan aineiston pohjalta. Sisällönanalyyssissä aineistosta haetaan mm. yhtäläisyyksiä ja eroja, ja analyysi voi olla laadullista tai sisällön määrällistä erittelyä, tai näiden yhdistelmä. Lähiluvulla tarkoitetaan mm. tekstien, kuvien tai ympäristöjen yksityiskohtaista analysointia, jonka tavoitteena on merkitysten tulkinta.⁴⁰ Keräämääni tutkimusaineiston olen analysoinut laadullisesti ja täydentänyt analyysiäni mm. luokittelemalla ja määriä laskemalla. Pelitestausten kautta keräämäni havainnointi-, haastattelu- ja kyselyaineistot työstin sähköiseen muotoon, ja strukturoidut kysymykset järjestin ja luokittelin vastausten mukaan, sekä tein vapaapalautteista koosteita. Asiantuntijahaastattelut (5) toteutin strukturoituna kyselynä ja analysoin vastauksia sekä määrällisesti että laadullisesti. Tutkimusprosessia kuvasin tekstien, valokuvien, taulukoiden ja videoiden avulla, ja samoin esittelen myös tutkimustuloksiani. Pystyin peilaamaan Pitkis-leirillä tekemäni pelitestauksen tuloksia aikaisempaan, 57 lapsen kanssa tehtyyn testaukseen, mikä lisäsi tutkimuksen kattavuutta.

⁴⁰ Lähdesmäki et al. 2015d; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b ja 2006e.

2 Laadullinen tutkimus, pelillistäminen ja Kimble

2.1 Laadullinen ja (digi)kulttuurinen tutkimus

Laadullinen tutkimus on vähemmistöjen tutkijana tunnetuksi tulleen sosiologian emeritus-professori Matti Grönforsin mukaan yli 20 vuoden aikana ottanut valtavan harppauksen sekä suosiossa että menetelmien kehittämissä. Kun Grönforsin kenttätutkimuskirja ensimmäisen kerran 80-luvulla julkaistiin, laadullisen tutkimuksen menetelmien opetus ja käyttö olivat vielä satunnaista.⁴¹ Tutkimuksen suunnittelu on Grönforsin mukaan tutkimusprosessin pääpiirteittäistä suunnittelua alkuvalmisteluista analysointiin asti, ja jotta uusi tutkimus ei tuottaisi lisää samanlaista aineistoa ja yhtäläisiä johtopäätöksiä kuin aikaisemmat tutkimukset, pitää selvittää mitä aiemmin on tutkittu ja miten. Ennakkotieto tutkimusongelmasta ja kohderyhmästä auttaa keskittymään olennaisiin asioihin, mutta suunnittelu ei kuitenkaan saa kangistaa tutkimuksen edistymistä, eivätkä aikaisemmat tutkimustulokset saa liikaa johdatella ongelmanasettelua ja itse tutkimustyötä.⁴² Aikaisempien tutkimustulosten johdattelevuutta pohdin etenkin Kimblestä liikuntaa -peliratasuunnitelmia tehdessäni. Keskustelin "lautapelit liikunnaksi -asiantuntijan"⁴³, Niko Lepän, kanssa lyhyesti puhelimitse keväällä 2018, ja sovin haastattelusta, tosin aikataulusyistä haastattelu ei toteutunut. Sain kuitenkin arvokkaan vinkin: liikunnallisen lautapelin tulisi olla sellainen, että tapahtumaa pystyy ohjaamaan kuka tahansa. Koska en onnistunut ennen testausta löytämään Kimblen tai samankaltaisen lautapelin liikunnallistamiseen liittyvää vertailevaa tutkimusta, otin tietoisesti riskin, että tuottaisin samanlaista aineistoa kuin aiemmat tutkijat.

Digitaalisen kulttuurin tavoitteena on luoda "kriittisesti pohtien" jotain uutta, esimerkiksi digitaalisten laitteiden, sisältöjen ja ihmisten, sekä niiden keskinäisen vuorovaikutuksen kautta. Tutkimuskohteina voivat olla myös analogiset lautapelit, mm. silloin, kun tutkimisen apuna käytetään digipelaamisen tutkimustuloksia tai kysymyksenasetteluja; kun lautapelejä tutkitaan suhteessa digitaalisuuteen; tai, kun digitaalisia ilmiöitä (esimerkiksi pelejä) tutkitaan muuttamalla ne analogisiksi (esim. lautapeleiksi). Lautapeleihin voisi myös liittyä eräänlainen metodologinen⁴⁴, digipeliin tai -pelaamiseen liittyvä ei-digitalisoitu kokeilu. Tällainen voisi syntyä esimerkiksi eräänlaisen käsitteellisen leikin, *retrovaa-tion* kautta, millä tarkoitetaan menneisyyden elementin tai ilmiön kääntämistä uuteen

⁴¹ Grönfors & Vilka (toim.) 2011.

⁴² Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 25, 29.

⁴³ Kuortaneen Urheiluopisto.

⁴⁴ Tieteen metodeja tutkiva tieteenfilosofian osa-alue. Tieteen termipankki: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:metodologia>.

käyttöön kekseliäällä tavalla⁴⁵. Tutkimuksen tekemiseen voi liittyä myös *metodologinen ja metodinen "digileikki"*, ja kyseinen leikki voi koskea myös julkaisemista tai toiminnan muotoja. *Triangulaatiomatriisi* puolestaan edustaa digikulttuurissa käsitteellistä ja osittain myös teoreettis-metodologista leikkiä, jossa tutkimukseen liittyvät teoriat, menetelmät, kysymykset ja aineistot on yhdistetty yhteen taulukkoon. Digitaalisen kulttuurin kolme ominaispiirrettä ovat *osallistuminen* (participation), *uudelleenvälineistäminen* (remediation, eli eri mediamuotojen ja sisältöjen yhdistäminen), sekä *askarteleminen ja värkkäileminen* (bricolage), ja kaikille digitaalisen kulttuurin tutkimuskohteille on yhteistä, että niihin liittyy jontekin teknologia/teknologisointi tai digitaalisuus/digitalisointi.⁴⁶ Kulttuurinen tutkimus puolestaan yhdistelee Riikka Turtiaisen väitöskirjan mukaan teorioita, menetelmiä, kohteita sekä aineistoja. Kulttuurien tutkiminen edellyttää myös eri menetelmien monipuolista mutta harkittua hyödyntämistä, ja tutkimukseen liittyy vahvasti myös elettyjen kokemusten, tekstien ja diskurssien⁴⁷ sekä sosiaalisten kontekstien⁴⁸ tutkimisen metodologia, samoin moninäkökulmaisuus, itsestäänselvyyksien kyseenalaistaminen ja historiallinen kontekstisointi. Tutkimusasetelman yksilöllisyys ja tutkijan paikantuminen korostuvat, eli toistettavuuden sijasta painottuu tutkijan tapa tuottaa tietoa tulkitsemalla.⁴⁹

Jaakko Suomisen mukaan esimerkiksi peliteollisuuden kannattaisi hyödyntää pelien historiaa ja aktivoida unohdettuja pelejä, ei suoraan sellaisenaan, mutta uusien pelien inspiraationa. Pelikulttuureja ja -tutkimusta tulisi myös lähestyä useista eri näkökulmista ja kyseenalaistaa rohkeasti aiempia tutkimuksia, ja tulevaisuudessa olisi hyvä tutkia esimerkiksi suomalaisten pelialan yritysten kansainvälistymistä – sekä digitaalisia pelejä että lautapelejä valmistavien. Tutkimuksen kohteina voivat myös olla tavat, joilla käyttäjät *modifioivat ja tuunaavat* sekä *uudelleenmuokkaavat ja remiksaavat* teknologioita ja sovelluksia omien tarpeidensa mukaan. Yksi pelien ja historian tutkimuksen yhdistävä osa-alue onkin *soveltavat projektit*, joissa pelien ja pelikulttuurien historiaa esitetään ja tuotetaan uusilla sovelluksilla ja kokeiluilla, joista mm. Turun yliopistolla on kokemusta jo 15 vuoden ajalta⁵⁰. Omassa tutkielmassani olen jatkanut tätä kokeilevaa tutkimusperinnettä, ja käyn liikunnallistamista työssäni läpi mm. pelillistämisen sekä pelien ja leikin kautta.

⁴⁵ Sivula 2012; Suominen & Sivula 2012.

⁴⁶ Suominen 2013; Deuze 2006.

⁴⁷ Diskurssilla tarkoitetaan mm. puhetapoja ja erilaisia puheen tasoja, esim. tiedostamattomia kielellisiä rakennelmia. Turtiainen 2012, 64.

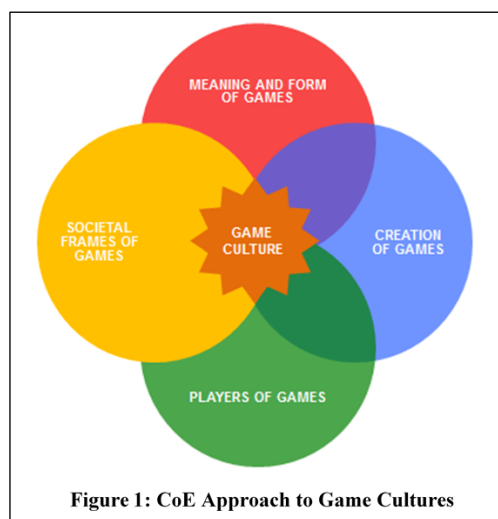
⁴⁸ Yhteys, johon teksti asettuu ja josta käsin se on ymmärrettävissä, tai ilmauksen kielellinen ympäristö, käyttöyhteys, tilanneyhteys tai kulttuurinen tausta, joka vaikuttaa sen tulkintaan. Tieteen termipankki: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:konteksti>.

⁴⁹ Turtiainen 2012, 58–59.

⁵⁰ Suominen 2018; Suominen et al. 2017; Suominen 2011a.

2.2 Pelillistäminen, pelit ja leikit

Suomen Akatemian rahoittama Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (Centre of Excellence in Game Culture Studies) ⁵¹ tarkastelee kulttuurin ja yhteiskunnan muutosta pelien kautta. Pelialan tutkimusta tarvitaan mm. pelikulttuurin kokonaisuuden ymmärtämiseksi sekä yhteiskunnallisten vaikutusten arviontiin. Pelikulttuurien kehämalli (Kuva 3) ⁵² esittää huippuyksikön näkemyksen siitä, mitä pelikulttuuriin kuuluu. Se, että keskusta on merkitty ruskealla, kuvastanee sitä, että malli ei ole kaiken kattava,



Kuva 3. Pelikulttuurien kehämalli. CoE GameCult 2018.

vaan se on niiden näkökulmien leikkauspiste, mihin huippuyksikkö tutkimuksessaan keskittyy. Käyn tässä osiossa läpi pelillistämistä, pelejä ja leikkejä ensisijaisesti pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön tutkijoiden sekä pelikulttuurien kehämallin tulkintojen kautta.

Leikki (paidia) tarkoittaa vapaata leikkiä ilman kilpailemista, *pelaaminen* (ludus) puolestaan voittamiseen tai hyvään tulokseen pyrkivää pelaamista, jota säännöt rajoittavat. Eri toiminnoissa leikki ja peli ovat aina erottamattomia, ne vain painottuvat eri tavalla; paidia ja ludus ovat siis sekä-että, eivät joko-tai. Em. määritelmät pelille ja leikille perustuvat Roger Caillois'n teokseen *Les Jeux et L'homme* (Man, Play and Games). Kehityopsykologiassa leikkiminen yhdistetään uusien asioiden oppimiseen ja luovuuteen, ja kouluissa tai työelämässä oppimisen ja luovuuden apuna voidaan käyttää esimerkiksi pelillistämistä. ⁵³ *Pelillistäminen* on palvelu- tai järjestelmäsuunnittelua, jolla pyritään herättämään samanlaisia psykologisia vaikutuksia, joita pelitkin tuottavat. Pelillistämistä ovat mm. pelielementtien tai toiminnallisuuden soveltaminen muussa kuin ajanvietetarkoituksessa, eli ei-pelillisissä yhteyksissä. Pelillistämiseen kuuluu suunnittelun lisäksi psykologiset vaikutukset ja käyttäytyminen, joita halutaan tavoitella. Tärkeää ovat sekä prosessi että tavoite ja sen sisältö, samoin prosessin kautta saavutettu käyttäjäkokemus; esimerkiksi oppiminen ja liikkumaan ryhtyminen. "Pelillistyminen" voi olla myös kokeilevaa tai osittain itse tuotettua. ⁵⁴ Pelillistämiseen liittyvät myös käsitteet *leikillistyminen* (ludification) sekä *pelillinen asenne* (lusory

⁵¹ Centre of Excellence in Game Culture Studies 2018.

⁵² CoE GameCult 2018, <https://coe-gamecult.org/about/>.

⁵³ Koskimaa et al. 2015; Caillois 2001.

⁵⁴ Huotari & Hamari 2017; Stenros 2015,195; Deterding et al. 2011, 9.

attitude), jonka Bernard Suits esitti vuonna 1978. Leikillistymisen englanninkielinen termi on alun perin tarkoittanut naurunalaiseksi saattamista, ja negatiivinen suhtautuminen asiaan on siksi helposti ymmärrettävää: naurunalaiseksi joutuminen ei ole haluttu asia, mutta yhdessä hauskan pitäminen sen sijaan on. Antiikin Kreikan filosofi Aristoteleen mukaan leikit ja pelaaminen olivat työlle tarpeellista vastapainoa, ja leikillisuus sekä pelillisuus nähdään nykyisin myös aikuisille oivana tapana testata ja hakea rajoja. Lisäksi spontaanius, mukautuminen, joustavuus ja luovuus nähdään yhä useammin työelämässä vahvuuksina. Pelillistäminen saattaa kuitenkin pahimmassa tapauksessa päätyä pelkäksi kilpailuksi ja pisteiden keräämiseksi, ja silloin yksi pelillistämisen päämääristä, leikillisen asenteen tavoittelu jää puolitiehen.⁵⁵ Pelillinen osallistuja- ja käyttäjäkokemus onkin tärkeää erottaa pelillistämisen suunnitteluprosessista, sillä suunnittelu ei välttämättä johda toivottuun lopputulokseen, ja pelillisiä kokemuksia voi saada aikaan myös ilman pelillistä suunnittelua. *Hauskentaminen* (funification) voisikin hyvin olla sekä pelillistämisen että leikillistämisen luonnollinen jatkumo⁵⁶, ikään kuin seuraava tavoiteltava taso ylöspäin. Pelillistäminen-sanan (*gamification*) keksijänä voidaan pitää Nick Pellingiä, joka keksi käsitteen vuonna 2002. Pelillistämällä hän tarkoitti pelimäistä käyttöliittymää, joka tekisi kaupallisten, elektronisten laitteiden (esim. pankkiautomaatin ja käsipuhelimen) käyttämisestä nautittavaa ja hauskaa. Rahaa brittiläissyntyinen Pelling ei ideallaan kuitenkaan ansainnut.⁵⁷

1900-luvulla pelaaminen on nähty lähinnä lapsille kuuluva leikkinä, joista esimerkkinä pihapelit. Aikuisten osuus pelaamisessa on kuitenkin 2010-luvulla lisääntynyt todella paljon, mutta etenkin rahapelaaminen ja pelien koukuttavuus aiheuttavat ongelmia: pelaamisen kautta voi kokea sellaista hyväksyntää ja palkitsemista, mitä normaalielämässä ei saa. Tätä koukuttavuutta on kuitenkin haluttu hyödyntää myös työelämän tehtävien motivoinnissa mm. edellä esitetyn pelillistämisen avulla. Pelejä on perinteisesti opittu pelaamalla muiden kanssa, ja pelejä on aina vapaasti muokattu, eikä esimerkiksi pelien suunnittelijoilla ole ollut merkitystä. Ihmisillä, myös ei-pelialan-ammattilaisilla, on edelleen sama halu muokata pelejä, eivätkä pelimieltymykset jää nuoruuteen, vaan kulkevat läpi elämän. Edelleen pelien *modaaminen*, eli pelin tai sen sääntöjen muuntaminen on siis yleistä, ja voi myös olla vaikeaa erottaa mikä on pelin tekemistä ja mikä pelaamista. Pelaaminen voi olla leikki-mielistä tai vakavaa, myös vapaamuotoista liikuntaa tai tulospainotteista kilpaurheilua, ja lisäksi näiden kaikkien sekoituksia⁵⁸. Miguel Sicartin mukaan pelaaminen on eräänlaista

⁵⁵ Koskimaa 2018.

⁵⁶ Friman et al. 2017.

⁵⁷ Ojala 2017; Pelling 2011.

⁵⁸ Centre of Excellence in Game Culture Studies 2018; Sotamaa 2018.

leikkiä pelissä ja pelin kanssa, mutta leikin luontainen avoimuus ja omaksi tekevä luonne ovat myös osittain ristiriidassa pelien leikkiä ohjaavan muodollisuuden kanssa. Leikki voi olla myös eräänlaista leikillistä sääntöjärjestelmien koettelua: sekä säännöille alistumista että luovaa ilmaisua.⁵⁹ *Leikkimisen ja liikunnan* voi pelkistetysti rinnastaa vastaaviin kilpailullisiin käsitteisiin *pelejä ja urheilua*, vaikka myös kilpaurheilu on leikillistynyt ja viihteellistynyt. Esimerkiksi Pokémon GO'ta ei ole alun perin suunniteltu liikuntapeliksi ja Turun yliopistokin on "tietämättään" liikunnallistanut Pac-Man-pelin Porissa jo 15 vuotta sitten. Käyttäjät yleensäkin määräävät sen, miten ja mihin peliä käytetään, senkin takia pelisuunnittelu ja käyttäjäkokemus ovat mm. pelillistämässä tärkeitä erottaa toisistaan. Pelillistäminen itsessään ei motivoi ketään, eikä tee automaattisesti kaikesta tekemisestä hauskaa, syynä on mm. ihmisten erilaiset osallistumismotivaatiot. Riikka Turtiainen onkin kiinnostunut liikunnan ja urheilun pelillistämisen teoretisoinnista sekä sen kriittisestä arvioinnista, mm. pelin liikunnallistaminen -käsitteen kautta, ja pohtii, mitä sellaista uutta pelillistäminen voisi tuoda liikuntaan, mitä urheilullistaminen (mm. digitaalisuus) ei tuo.⁶⁰

Pelien merkitys on aina asiayhteyteen sidottua ja pelit ovat myös olleet merkityksellisiä niin kauan kuin ihmisillä ollut kulttuuria; pelaamisen muoto vain on muuttunut. Kun kulttuuri muuttuu, myös pelien merkitys muuttuu; merkitys on siis sosiaalisesti rakennettua. Pelit myös muuntuvat vuosien varrella, ja lopullinen peli voi toimia ideologialtaan aivan päinvastoin, kuin mitä alun perin oli tarkoitus.⁶¹ Leikit puolestaan ovat alkukantaisia ja universaalejakin. Jopa koira tunnistaa takaa-ajon, pallo- ja piiloleikit, mutta vain ihmiset rakentavat leikkikaluja. Pelejä on "leikitty ja pelattu" jo vuosituhansia sitten, ja pelit ovat historiallisesti olleet nimenomaan aikuisten aluetta. Leikin ja pelaamisen raja on häilyvä. Suomessa leikitään leikkejä ja pelataan pelejä, englanniksi sanayhdistelmänä on *play a game*.⁶² Eri kulttuureissa saattaa siis olla erilaisia tulkintoja peleistä jo pelkästään kielestä ja terminologiasta johtuvien seikkojen takia. Leikkimiseen liittyy myös vahvoja lapsuuteen liittyviä tunteita (*romantisointi, nostalgisointi*). Leluilla leikkiminen nähdään pääsääntöisesti lapsellisena, mutta toisaalta *leikillisuus* ja *leikkimielisyys* nähdään myös hyödyllisenä, mm. luovuuteen, sosiaaliseen joustavuuteen ja individualismiin liittyvänä asiana. Vaikka tavoitteena on jokin lopputulos, myös itse tekeminen on palkitsevaa. Kun luodaan uutta, lopputulos ei yleensä ole etukäteen tiedossa, samoin on lasten leikissä; "leikkiä leikin vuoksi".⁶³

⁵⁹ Koski 2015; Sicart 2011 ja Sicart 2014, 8.

⁶⁰ Turtiainen 2018.

⁶¹ Arjoranta 2018.

⁶² Stenros 2018.

⁶³ Heljakka 2018.

Lapsia kiinnostaa useimmiten peli, joka mahdollistaa pelaajan oman luovuuden toteuttamisen, ja joka on riittävän avoin ja lapsen muokattavissa sekä sisältää lasta kiinnostavia elementtejä, esimerkiksi kiehtovia roolihahmoja tai tapahtumakulkuja. Tästä esimerkkinä *hybridileikki* (hybrid play), leikki, joka yhdistää materiaalisia leluja ja digitaalisia pelejä.⁶⁴ Teknologisessa yhteydessä *hybridisyys* voi tarkoittaa teknologisten sovellusten tai artefaktien keskinäistä sekoittumista tai esimerkiksi ihmisen ja koneen kyborgista suhdetta (Suominen 2006)⁶⁵. *Hybridi* on myös sellaisten kognitiivisten, eli tiedollisten toimialojen risteymä tai sekamuoto, joita ei yleensä yhdistetä toisiinsa. *Hybridipeleissä* useimmiten kuitenkin sekoittuvat ja/tai yhdistyvät digi- tai lautapeleihin läheisesti liittyvät toimialat, mutta hybridipeleihin voi risteytyä tai sekoittua myös muita toimialoja.⁶⁶ Heljakan mukaan hybridisyys voi ilmetä myös toiminnallisena, materiaalisena, temaattisena ja käsitteellisenä hybridisyytenä, esimerkiksi leikkituotteissa, kun niitä käsitellään laajemmassa, analogiset ja digitaaliset tasot sisältävässä yhteydessä⁶⁷. Pelaajien vuorovaikutus ja vuorovaikutuksen syvyys ilmenevät ja näyttäytyvät mm. pelaajien välisessä vuorovaikutuksessa; ennen peliä, pelin aikana ja pelien jälkeen, ja vuorovaikutus pelien ulkopuolella ja niiden ympärillä on usein tärkeämpää kuin itse peli. Pelikokemuksen muodostumiseen vaikuttavat vahvasti kirjoittamattomat säännöt, eli olennaista on, mitä välineillä, mekaniikalla ja "virallisilla" säännöillä tehdään, ja miten niitä muokataan yhdessä. Yhteisöt myös luovat yhdessä merkityksiä asioille, oppivat yhdessä ja käyvät merkitysten sisällöstä keskenään neuvotteluja, eli mikä on hyvä ja oikea tapa pelata.⁶⁸

Esimerkiksi Johannes Koski on tutkinut Pokémoneihin liittyvää fanilähtöistä pelien muuntamista sekä siihen liittyviä pelikulttuurisia ilmiöitä. Koski mm. esittää termin *appropriatio*, millä hän tarkoittaa pelaajalähtöistä tuottamista pelien parissa, eli eräänlaista pelien "käyttäjälähtöistä omaksi ottamista ja omaksi tekemistä". Koski mukailee määritelmässään Ron Eglashin teknologian *appropriatiota*⁶⁹, mikä tarkoittaa mm. sitä, että pelaajat toimivat pelikulttuurissa sekä pelien kuluttajina että tuottajina. Eglash on jakanut omaksi ottamisen tasot kolmeen ryhmään, jossa *uudelleentulkinta* (reinterpretation) on lähimpänä kuluttamista ja *uudelleenkeksiminen* (reinvention) lähinnä tuottamista. Ääripäiden väliin jää niiden yhdistelmä, *mukaelma* (adaptation). Koski nostaa tekstissään esiin

⁶⁴ Koivula & Mustola 2015.

⁶⁵ Heljakka 2012.

⁶⁶ Arjoranta et al. 2016: "Hybridity is the blending of different cognitive domains that are not usually associated together. Hybrid games usually blend domains related to games, for example digital and board games, but can blend also other domains".

⁶⁷ Heljakka 2012.

⁶⁸ Siitonen 2018.

⁶⁹ Eglash 2004, xi.

myös termit modaus ja UGC, user-generated content, mutta päätyi omassa tutkimuksessaan Eglashin malliin, koska pystyi sen avulla tarkastelemaan monien erilaisten pelimuokkauksen suhdetta myös transmediaaliseen, eli monikanavaiseen osallistavaan kulttuuriin.⁷⁰ Transmedia eroaa *adaptaatiosta* (mukauttaminen, sopeuttaminen) siinä, että tavoitteena ei esimerkiksi ole siirtää elokuvaa suoraan peliksi, vaan nimenmaan luoda peliin myös jotain uutta. *Transmedialla* tarkoitetaan siis yleisesti transmediatuotteita ja -tuotantoja, joissa luodaan erilaisille media-alustoille systemaattisesti tietynlainen *tarinallinen kokonaisuus*, jonka tavoitteena on luoda median käyttäjille ainutlaatuinen elämys ja kokemus. Tunnelman ja tunteen siirtäminen on tärkeää, visuaalisuuden ja graafisten elementtien lisäksi. Muita transmediatuotteille keskeisiä ominaisuuksia ovat mythos (tarina ja hahmot), topos (aikakausi ja maantieteellinen sijainti) sekä ethos (moraali ja etikkaa, oikea/väärä).⁷¹

Pelitutkimusta tarvitaan mm. siksi, että ymmärrettäisiin paremmin pelikulttuuriin liittyviä asioita, alan arvostus kohoaisi, ja pelien merkitys kulttuurille ymmärrettäisiin paremmin. Tampereen yliopiston kokoaman Pelaajabarometri 2018:n mukaan aktiivisesti mitä tahansa pelejä pelaavien pelaajien keski-ikä on Suomessa 42 vuotta, ja digipelaajien 38 vuotta. Ne, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 65-vuotiaita, ja ne jotka eivät pelaa digipelejä, ovat noin 58-vuotiaita. Aktiivisia, eli kerran kuukaudessa tai useammin *perinteisiä pelejä* pelaavia naisia on 69,2 % ja miehiä 64,2 %. Heistä *lauta- ja seurapelejä* pelaa aktiivisesti noin neljännes (naisia 28,5 % ja miehiä 23,1 %), sekä *urheilupelejä* 12,6 % naisista ja 25,8 % miehistä. Lauta- ja seurapeliaktiiveista 43,5 % on *10–19-vuotiaita* naisia ja 45,1 % saman ikäisiä miehiä, sekä urheilupeliaktiiveista 53,2 % naisia ja 64,7 % miehiä.⁷²

Muun muassa Johannes Kosken tutkimien Pokémon-pelien sekä kaiken muun digitaalisen pelaamisen suosion myötä on herännyt kiinnostus myös perinteisten lauta-, kortti- ja pihapelien pelitutkimusta kohtaan. Vuoden 2010 Pelitutkimuksen vuosikirjassa Jussi Keskitalo on käsitellyt ns. uusien lautapelien tuleamista markkinoille 2000-luvulla, ja hänen mukaansa lautapelikulttuurin synnyn lisäksi tärkeitä tutkimusaiheita olisivat mm. lautapelaamisen muusta pelaamisesta eroavat erityispiirteet, miten suomalainen pelaaminen eroaa esimerkiksi saksalaisesta, ja miten uusien lautapelien haasteellisiksikin koetut erikoispiirteet voitaisiin markkinoinnissa kääntää vahvuudeksi.⁷³ Jaakko Suomisen mukaan pelien avulla voidaan tutkia esimerkiksi sitä, miten pelin suosio ja aikalaisadaptaatio voivat

⁷⁰ Koski 2015.

⁷¹ Välisalo 2018.

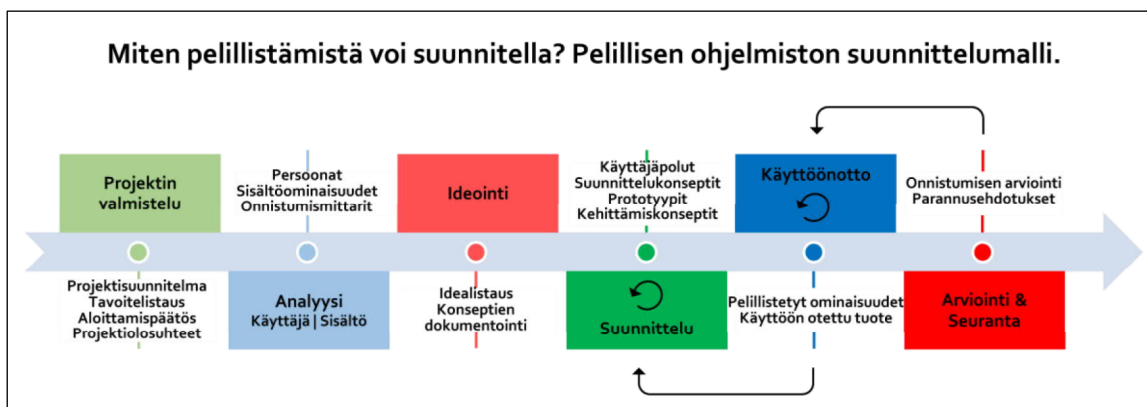
⁷² Sotamaa 2018; Kinnunen et al. 2018.

⁷³ Koskimaa et al. 2015; Keskitalo 2010.

muuttua vuosikymmenten aikana ns. nostalgiseksi pelikulttuurisuhteeksi. Esimerkiksi suosituksen pelin elämänkaareen voi liittyä useita vaiheita, kierteitäkin, jotka mahdollistavat muutoksen. Kopiointi ja muokkaaminen liitetään ensin pelin yleiseen käyttöön, ja niihin voi myöhemmin liittyä myös eräänlaista muokkausten ja tuotteen romantisoimista, jolloin pelin käyttöä ja adaptaatiota aletaan siis romantisoida. Romantisointia voi tapahtua myös pelin markkinoinnissa ja tuotesuunnittelussa. Pelin "kuumottamisen ja iteratiivisen hehkutusprosessin" lopputuloksena saattaa olla *nostalgia* ja *nostalgisointi*, joiden avulla pelille rakentuu jälleen uudenlaisia muokkauksia sekä käyttö- ja tulkintatapoja.⁷⁴

Pelillistämisen suunnittelumalli ja PLEX-kortit

Käytän Kimblestä liikuntaa -tutkielmaprosessini kuvaamisessa apuna pelillistämisen suunnittelumallia, jonka Morschheuser, Hassan, Werder ja Hamari esittelevät artikkelissaan "How to design gamification? A method for engineering gamified software"⁷⁵. Malli on tarkoitettu pelillistetyn ohjelmiston suunnitteluun (Kuva 4), mutta analogisia pelejä, mm. lautapelejä, tutkittaessa voidaan apuna käyttää digipelaamisen tutkimustuloksia tai kysymyksenasetteluja – digitaalisen kulttuurin kokeilevan luonteen mukaisesti, kuten luvussa 2.1



Kuva 4. Pelillistämisen suunnittelumalli. Kuva on alkuperäisestä mallista tekemäni suomenkielinen kuvamukaelma, jonka mallin tekijät ovat hyväksyneet 12/2018. Morschheuser et al. 2018.

kerroin. Pelillistämismallin käyttöön minua rohkaisivat Turun yliopiston Porin-yksikön tunnettuus erilaisten kokeellisten ja leikillistenkin peliprojektien toteuttajana sekä Jaakko Suominen keväisen pelitutkimusluennon sanoma siitä, että tutkimusta tulisi lähestyä useista eri näkökulmista ja rohkeasti kyseenalaistaa aiempia tutkimuksia. Käytin pelillisen ohjelmiston suunnittelumallia jälkikäteen, tutkielmaprosessini loppuvaiheessa (Liite 8).

⁷⁴ Suominen 2011c.

⁷⁵ Morschheuser et al. 2018. Kuvamukaelma tehty Graphical abstract -kuvan pohjalta, ks. www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S095058491730349X#fig0009.

Pelillistämisen suunnittelumallin kehittänyt tutkijaryhmä⁷⁶ mainitsee artikkelinsa ideointikappaleessa myös erilaisia malleja ja viitekehyksiä, joita tutkimusryhmän haastattelemat asiantuntijat ovat kertoneet käyttäneensä pelillistämisen ideoinnin ohjaamisessa, mm. *Octalysis Framework*, *Lazzaro's 4 Keys 2 Fun* ja *Playful Experience framework PLEX*. Yukai Choun kehittämässä Octalysis-pelillistämismallissa⁷⁷ tunnistetaan kahdeksan ydintarvetta (core drives), jotka motivoivat ihmisiä toimimaan. Mallin kohdassa kolme esimerkiksi esitellään voimaannuttamiseen (empowerment) vaikuttavina tekijöinä luovuus ja palautteen saaminen (creativity and feedback), jossa käyttäjä Choun mukaan osallistuu luovaan prosessiin, tapahtumaketjuun, missä edistyäkseen pitää toistuvasti selvittää asioita sekä testata/yrittää erilaisia toimintoyhdistelmiä (different combinations of actions). Nicole Lazzaro puolestaan esittää, että on olemassa neljää erilaista "kivaa/hauskaa" (fun): helppoa, vakavaa, kovaa ja ihmisiin liittyvää (easy, serious, hard and people fun)⁷⁸. Pelillisen kokemuksen viitekehyksessä Lucero ja kumppanit ovat puolestaan luoneet PLEX-kortit, joiden avulla voi suunnitella pelillistämistä⁷⁹.

PLEX-korteissa on 22 kategoriaa, joita olen hyödyntänyt asiantuntijakyselyjen kysymysten laadinnassa, ja olen käyttänyt apuna myös Tampereen yliopiston vuonna 2018 julkaisemaa Hybrid Social Play -loppuraporttia⁸⁰ sekä siinä esiteltyjä työkaluja: *Hybrid Board Game Analysis Form* ja *Hybrid Social Play – Board Game Design Canvas*. Edellä mainittuja työkaluja yhdistämällä ja karsimalla, sekä tekstit suomentamalla ja lisäksi omia kysymyksiä lisäämällä olen pyytänyt asiantuntijoita arvioimaan kahden esimerkkivideon avulla Sportti-Kimbleksi nimeämäni pelin ominaisuuksia, hybridisiä elementtejä, pelillisyyttä ja hyödynnettävyyttä. PLEX-luokituksista olen jättänyt pois kategoriat cruelty, eroticism, nurture ja simulation, koska ne eivät soveltuneet lasten ja nuorten liikunnallisen Kimble-pelin pelillisyyden arviointiin. Arviointiasteikkona olen käyttänyt Liikunnan ja kansanterveyden edistämissätiö LIKESin Tulokortti 2018:ssä käytettyä asteikkoa 1–5, jossa numerot on korvattu kirjaimilla A, B, C, D ja F. Arviointi A tarkoittaa, että osa-alue toteutuu lähes täydellisesti (81–100 %) ja arviointi F, että osa-alue toteutuu heikosti (0–20 %).⁸¹ Tulokortista kerroin luvun 1.3 loppuosassa, ja asiantuntijakyselyjen vastaukset olen koonnut liitteeksi (Liite 7). Asiantuntijakyselyjä käyn läpi tarkemmin luvussa 4.3.2 "Haastattelut/kyselyt", ja pelillistämistä olen käsitellyt läpi aiemmin tässä luvussa.

⁷⁶ Tutkijat Benedikt Morschheuser, Lobna Hassan, Karl Werder & Juho Hamari (2018, 226).

⁷⁷ Chou 2018, <http://octalysisgroup.com>.

⁷⁸ Lazzaro 2018, <http://www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun/>.

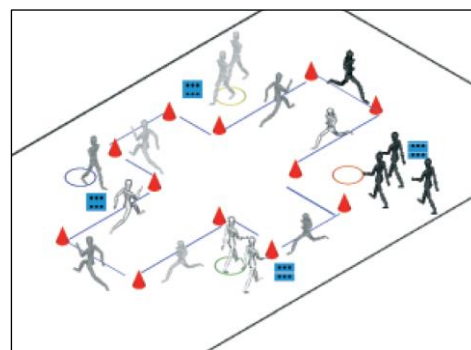
⁷⁹ PLEX-kortit, ks. esim. Mekky & Lucero 2016; Lucero et al. 2014; Lucero & Arrasvuori 2010.

⁸⁰ Paavilainen et al. 2018, 45, 46.

⁸¹ LIKES 2018.

2.3 Kimblen esi-isät ja sukulaispelit

Hyödynnän tutkielmassani sellaista vertailevaa tutkimusta, joka on ollut löydettävissä digitaalisessa muodossa. Etsin alun perin tutkimuksia, joissa lautapelin pelaaminen olisi yhdistetty liikuntaan, mutta löysin vain yhden saksankielisen, liikunta-



Kuva 5. Mensch ärgere Dich nicht Lauf-Fangspiel. Uhlig et al. 2009.

alan asiantuntijoiden tekemän artikkelin 10 vuoden takaa (ks. kuva 5)⁸². Liikunnallistetun lautapelin pelaaminen oli siinä kuvattu varsin lyhyesti, eikä tekstissä ollut teoriaa mukana, lähteitä oli kyllä mainittu. Päädyin siksi etsimään lautapeleistä myös pihapeliesimerkkejä. Hain niitä ensin tutkimusportaaleista, sitten Google-haun kautta, ja lopulta Instagramista sekä YouTubeista. Koska tutkimussaalista oli edelleen kovin vähän, latasin puhelimeeni Pinterest-kuvanhakupalvelun. Pinterest ja YouTube osoittautuivat parhaimmiksi "hakukoneiksi", ja eniten kiinnostavaa materiaalia löysin lautapeleistä *Ludo* (ks. Kuva 6)⁸³ sekä *Mensch ärgere Dich nicht* ("Älä-hyvä-ihminen-suutu")⁸⁴. Kimblen sukulaispelien kautta minun oli tarkoitus luoda kuva Cross and Circle -peleistä, sekä arvioida ja kehittää omaa Kimble-liikuntapeliäni niiden avulla.



Kuva 6. Erilaisia Ludo-lautapelejä. eBay.

⁸² Uhlig et al. 2009.

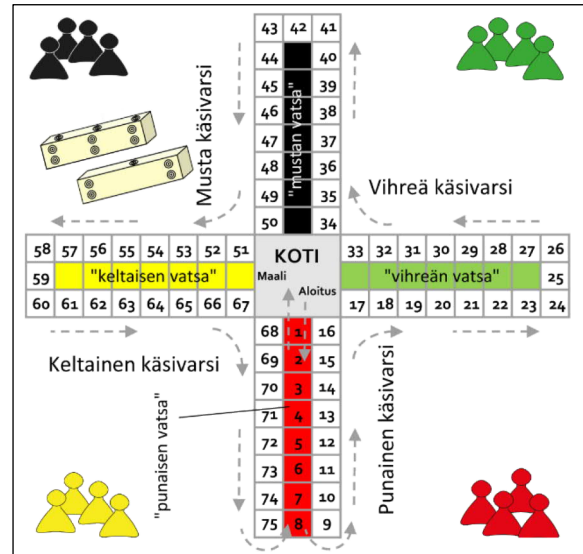
⁸³ eBay: LUDO games board, www.ebay.ie/itm/LUDO-games-board-frozen-shaun-sheep-foot-ball-pirate-superstar-sandman-3D-/201436488900.

⁸⁴ Wikipedia/en: Mensch ärgere Dich nicht, en.wikipedia.org/wiki/Mensch_ärgere_Dich_nicht.

Trouble, Kimblen läheinen amerikanserku on suomalaisversiota pari vuotta vanhempi, eli se on julkaistu vuonna 1965⁸⁵. Molemmat pop-o-matic-pelit sekä niiden kanssa hyvin samanlainen *Frustration*, pohjautuvat intialaispeleihin *Pachisi* (Kuva 7)⁸⁶, jossa pelinoppa toimii kuusi posliinikotilon kuorta, ja jos ne kaikki jäävät avoin puoli ylöspäin, luvuksi tulee 25, mistä juontuu myös pelin nimi: pachisi on luku 25 hindiksi. Ristinmallista peliä pelataan vastapäivään 16 nappulalla (4 eri väriä), neljällä pelaajalla

ja kahden pelaajan tiimeissä. Luvuilla 6, 10 ja 25 saa uuden heittovuoron. Pachisin syntyy vuoden tulkinta vaihtelee: peli saattaa pohjautua 600-luvun mayojen peliin, mutta todistettavasti ainakin 1500-luvun pihalautapeli *Chaupariin*, jossa pelinappuloina oli 16 mogulihallitsija Akbarin orjatarta. Pachisin variaatioita ovat mm. pelilogiikaltaan yksinkertaisemmat amerikkalainen *Parcheesi* ja brittiläinen *Patchesi*, joka vuonna 1896 muuntui Ludoksi.⁸⁷ Ludon⁸⁸ sisaruspeli on vuonna 1907 alkunsa saanut saksalainen Mensch ärgere Dich nicht.

Vuonna 1929 julkaistussa *Sorry!*-pelissä⁸⁹ on samanlainen pelimekaniikka kuin *Troublessa*, *Kimblessä* ja *Frustrationissa*, mutta nopan sijasta pelissä käytetään kortteja, ja siinä voi liukua askelmia eteenpäin ja samalla lähettää matkan varrelle osuvia vastustajan nappuloita takaisin lähtöruutuun. *Headache*-pelissä⁹⁰ (julk. 1968) puolestaan keskitytään maaliin pääsemisen sijasta pelikaverin kartionappuloiden saalistamiseen, ja pelissä on pop-o-matic-muovikuvun alla kaksi noppaa: yksi perinteinen numeroilla 1–6 ja toinen, jossa on vain punainen väripiste yhdellä sivulla. Punaisella värillä saa ylimääräisen heittovuoron. Jos pelaaja saa toisen pelaajan nappulan kaapattua oman kartionappulansa alle, saa kyseisellä pelivälineellä kulkea peliradalla joko eteen- tai taaksepäin. Pelissä on myös turvapisteitä,



Kuva 7. Kaaviokuva Pachisista. Peliä pelataan vastapäivään paripelinä (punainen ja musta ovat pari, samoin keltainen ja vihreä). Kuvassa punaisen pelaajan näkymä ja suorakaidenopat; alun perin käytössä oli kuusi posliinikotilon kuorta. Lähde: Dharmendra 2009, oma mukaelmani.

⁸⁵ Wikipedia/en: Trouble, [en.wikipedia.org/wiki/Trouble \(board game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Trouble_(board_game)); Board Game Museum 2018, youtu.be/EHWDTq7d3Lo?list=PLhCFgTdrB91p1VV84sgp5N93RsmcCSwlg.

⁸⁶ Dharmendra 2009, <http://kreedaakaushalya.blogspot.com/2009/06/how-to-play-pagade.html>.

⁸⁷ Masters Traditional Games 2018; Deutsches Spielmuseum 2017; BoardGameGeek 2013–2018; Whitehill 2007; Brown 1964; Masters.

⁸⁸ Wikipedia/en: Ludo, [en.wikipedia.org/wiki/Ludo \(board game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ludo_(board_game)).

⁸⁹ Wikipedia/en: Sorry!, [en.wikipedia.org/wiki/Sorry! \(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sorry!_(game)).

⁹⁰ Wikipedia/en: Headache, [en.wikipedia.org/wiki/Headache \(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Headache_(game)).

mutta kaikki nappulat pitää ottaa peliin neljän ensimmäisen kierroksen aikana. Niin ikään Pachisiin perustavat vuonna 1960 USA:ssa lisensoitu lautapeli *Aggravation*⁹² ja 1969 alkunsa saanut peli *Wahoo*⁹², jotka ovat hyvin samankaltaisia kuin Kimble, mutta niitä pelataan puisella tai pahvisella laudalla ja marmorikuulilla. Kuulia varten pelissä on kolot. Lautoja on erilaisia ja alun perin peliä on pelattu 4 pelaajalla, myöhemmin myös 6:lla. Peleistä löytyy mm. tee-se-itse-videoita YouTubesta⁹³, ja kustomoituihin lautapeleihin pääsee tutustumaan mm. luovien alojen verkkokauppa Etsy.comin kautta⁹⁴. *Aggravation* on lisäksi hyvin näkyvästi esillä mm. valokuvien jakopalvelu Instagramissa⁹⁵. Monista peleistä löytyy myös tietokoneella, puhelimella ja mm. Facebookin Messengerillä⁹⁶ pelattavia versioita.

Varsinkin Mensch ärgere Dich nicht ja sen brittivastine Ludo ovat reilun sadan vuoden aikana synnyttäneet lukemattoman määrän eri versioita, variantteja ja erilaisia pelitapoja; ihmisenkokoisista XXXL- ja XXL-pihapelistä juomapeleihin ja mestaruuskisoihin asti⁹⁷. Mensch ärgere Dich nicht -pelin historiasta, variaatioista ja nimikotuotteista löytyy erittäin kattavasti tietoa mm. "Alte Mensch ärgere Dich nicht, Plagiate, Varianten, Werbespiele" -sivustolta⁹⁸, ja ikinuoren 111-vuotiaan saksalaispelin nykyaikaisimpia muunnoksia ovat esimerkiksi Live-Stream-pelit, joista löytyy esimerkkejä YouTubesta, myös Fortnite- ja Minecraft-versioina⁹⁹. Ludo puolestaan on päätenyt YouTubeen tosielämän lyhytelokuvapeliksi¹⁰⁰, mainospeliksi Milkalle, Bayerille ja Dr. Oetkerin Paula-vanukkaalle¹⁰¹ sekä Minecraft-versioksi ruotsalaisen *Fia*-pelin nimellä¹⁰². *Fia* löytyy myös Clas Ohlsonin vuoden 1941 tuotekuvastosta (ks. Kuva 8)¹⁰³, vain muutamia esimerkkejä mainitakseni. Intialainen Pachisi on siis toiminut inspiraationa tuhansille pelivariaatioille ja tuotteille ympäri maailman, ajankohtaisilla teemoilla ja



Kuva 8. Fia-peli Clas Ohlsonin vuoden 1941 kuvastossa. Clas Ohlson 1941–1942.

⁹¹ Wikipedia/en: Aggravation, [en.wikipedia.org/wiki/Aggravation_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Aggravation_(board_game)); Hobby Lark 2015.

⁹² Wahoo, Wahoogames, <https://wahoogames.com>.

⁹³ Ks. esimerkiksi WoodLogger 2013: youtu.be/YT339NvqCEI.

⁹⁴ Etsy.com, kustomoituja marmorilautapelejä, www.etsy.com/market/aggravation_game.

⁹⁵ Esimerkkejä löytyy Instagramista hakusanoilla #aggravation ja #aggravationgame.

⁹⁶ Ks. esimerkiksi Jha 2018, youtu.be/71KsjXvttYw.

⁹⁷ Ks. Creator Guy 2018; Westfälische Nachrichten 2018; AtrakcjePlenerowe 2017; Das Onetz 2017; NothingmissTV 2017; Niestert 2016; Die Chance 2013. Esim. youtu.be/LkhN3oJgqMM ja youtu.be/pRudHTTkPYU. XXXL-pelikenttä, esim. Unger 2018 ja OTH Amberg-Weiden 2017.

⁹⁸ Schmeiser 2018, <https://alte-brettspiele.jimdo.com>.

⁹⁹ Ks. esimerkiksi Askation 2018; Centex 2018; PietSmiet 2018; Gronkh 2017.

¹⁰⁰ SK Productions 2017, youtu.be/PuhqpowpSxo.

¹⁰¹ GK Handelsplan GmbH, www.gkhandelsplan.de/flowplast/projekte.

¹⁰² Fia/Ludo Minecraft-versiona. DualDGaming 2017 ja 2016, mm. youtu.be/zcTRfbQ_CbU.

¹⁰³ Clas Ohlson & Co Ab 1941–1942, 41. www.clasohlson100.com/kataloger.

eri maiden kansallisilla mausteilla höystettynä. Kimblen ”suku” on intialaisten sukujuurien ansiosta erittäin kansainvälinen, monimuotoinen ja värikäs. Kuten edellä olen kertonut, Kimblen sukujuuret ylettyvän laajasti niin itään kuin länteen, pohjoiseen ja etelään. Edellä mainitut esimerkit sekä luvussa 1.2 nimeämäni viisi muuta peliä ovat kuitenkin vain pieni pintaraapaisu Cross and Circle -kategoriaan kuuluvista peleistä. Kimblen sukulaispeleihin minun oli tarkoitus tutustua jo liikunnallisia pelitestauksia suunnitellessani, mutta perehdyin peleihin käytännön syistä vasta kesän Kimble-pelitestausteni jälkeen.

2.4 Kimble oman aikansa kuvaajana ja liikkumaan innostajana

Lautapeli Kimblen historiaa ja klassikkoluonnetta valottaa kattavasti artikkeli ”Klassikoksi rakennettu – erään lautapelin historia”¹⁰⁴. Artikkelin mukaan pelijä voidaan *uudelleenjulkaista* hieman muutettuna, päivittää niitä ajankohtaan paremmin sopivaksi tai julkaista ne sellaisenaan. Uudelleenjulkaistu tuote saa klassikon aseman vain silloin, jos pystytään esittämään, että tuotteella on myös aikaa kestäneitä ominaisuuksia, eli tuote pystytään *historioimaan*; kiinnittämään jonkin menneen tapahtuman kuvaukseen, ja näin kestävien ominaisuuksien olemassaololle on tietty selkeä peruste. Kimble, toisin kuin monet muut klassikkotuotteet, on ollut jatkuvasti ostajien saatavilla, ja *pelin tarinaa* sekä historiaa on valaistu pääosin vain juhluvuosien uudelleenjulkaisujen yhteydessä. Sihvosen ja Sivulan mukaan Kimble on em. asioiden valossa enemmän ajaton kuin historiallinen ilmiö, ja vaikka vakiintunut tuote myy myös ilman tarinaa, tarinat ovat osa tuotetta, ja siten myös olennainen osa lautapeli Kimbleä. Tuotteen tarinoita voivat synnyttää myös käyttäjät ja media, ilman että valmistaja niitä ylläpitää. Muiden synnyttämistä Kimble-tarinoista ja keskustelunavauksista ovat hyvänä esimerkkinä em. artikkelissa mainitut Kimble-gate-tapaus¹⁰⁵ ja Kimble-arpakuution noppaluvun ennakoitavuus¹⁰⁶. Kimblen tarinaa ovat jatkaneet vuoden 2017 Kimble-Suomenmestarista kertovat uutiset¹⁰⁷, keväällä 2018 Helsingin Sanomissa esiin noussut poliittinen keskustelu Kimble-pelin strategisuudesta¹⁰⁸ ja vielä kesän 2018 SuomiAreenassakin jatkuneet poliittissävytteiset keskustelut¹⁰⁹. Ne

¹⁰⁴ Sihvonen & Sivula 2016.

¹⁰⁵ Ruotsissa pelissä saa lähteä liikkeelle heittämällä noppaluvun yksi tai kuusi, Suomessa vain kuutosella. Ks. myös Aftonbladet 2013.

¹⁰⁶ Moilanen 2015; Heikkinen & Kukko 2015.

¹⁰⁷ Kimblen SM-mestari oli 10-vuotias Taika Elpiö. Ks. Kujala 2017; Malin 2017; Päijät-Häme 2017.

¹⁰⁸ Junkkari 2018a, 2018b, 2018c ja 2018d.

¹⁰⁹ Maailmanpolitiikan Kimble oli aiheena MTV-keskustelussa. SuomiAreena 2018; Kimble.fi 2018.

kaikki ovat täydentäneet lasten lautapeli Kimblen tarinaa, osittain ristiriitaisellakin tavalla, mutta myös tuoneet uusia, *aikuisia kiinnostavia* ulottuvuuksia keskusteluihin.

Jo ennen em. tapauksia, vuonna 2012, Ville Lähde maalaili ”niin ja näin” -lehdessä ¹¹⁰, että Kimble ei ole lasten peli vaan kuva aikuisten maailmasta, johon liittyy myös eräänlainen Kimble-eliitti, *Kimbliitit*. Kimblessä kaikki ovat takaa-ajettuja ja takaa-ajajia, ja vaikka peli vapauttaa meidät hetkeksi vastuusta yrittää muuttaa maailman lakeja, se samalla usuttaa meidät olemaan susia toisillemme. Suomalaisten rakastaman klassikkopelin syvin tarkoitus on filosofi-toimittaja Lähteen mukaan syömisen nautinto, ja tärkein sääntö se, että omaa pelinappulaa ei ole pakko siirtää. Vaikka pelissä on tarkoitus saada johtaja kampalettua, myös oman etenemisen estymisen uhalla, yksinäinen susi ei pelissä kuitenkaan kauaa pärjää. Kimble siis avaa pelaajissa ”inhimillisen julmuuden Pandoran lippaan”, jossa ”altruismi ja egoistinen kilvoittelu lyövät kättä”. Lähteen esittämät ajatukset osuvat hyvin yksiin Hobby Lark -sivuston doris-nimimerkin kommenttiin kimblenkaltaisen Aggravation-pelin säännöistä: *”Is it allowed to go round and round the stars just to kill an appoint my son thinks so and patrols round round just to aggravate does he have to move toward home or is this allowed?”* ¹¹¹. Aggravation-pelissä on tähdellä merkittyjä askelmia, joiden kautta pääsee etenemään nopeammin peliradalla, ja nimimerkki ihmettelee, onko sallittua, että hänen poikansa tähtioikopolkujen avulla vain syö (aggravate) vastustajan marmorikuulia, eikä tavoittele ollenkaan kotipesään pääsyä.

Aviisi-lehden esseessä toimittaja-kirjailija ja politiikan kommentaattori Jussi Lähde puolestaan määrittelee Kimble-pelilaudan olevan yhteiskunnan kuvaaja juuri sellaisena kuin se on; ei pienoiskoossa vaan ”alastomana, raadollisena, julmana ja kiehtovana”. Hän myös liittää tekstissään keskusteluun Kimble-eliitin, *Kimblilluminaatit*, sekä maatalous- ja maailmanpolitiikan, Suomen ja Ruotsin ”ploksin ja plåksin” – Kimblen ja Fian – sääntöjen erot, sekä nimeää 60-luvun Suomi-peliä pyörittäviksi pop-o-matic-nopiksi Neuvostoliiton ja presidentti Kekkonen. ¹¹² Filosofi-toimittaja Lähde puolestaan toteaa, että vakavan lautapelipelaamisen näkökulmasta Kimble on huono peli, koska se ei tuo pelaajille merkityksellisiä tekoja. Samoin, jos Kimblen pelaamisen tavoitteena on ”pelitaitojen hankkiminen ja nyanssien tutkailu sekä upottautuminen pelikulttuuriin”, Kimble ei niitä kriteerejä täytä. Lähde mainitsee Kimblen kuitenkin olevan pyhä asia suomalaisille, peli, jonka perusolemus pohjautuu ikivanhaan sosiaalisten pelien perinteeseen: peli, jota pelattaessa istutaan yhdessä ja parannetaan maailmaa, kuitenkin tiukasti Kimble-pelin sääntöjä noudattaen. Vaan

¹¹⁰ Lähde, Ville 2012.

¹¹¹ Hobby Lark 2015.

¹¹² Lähde, Jussi 2018.

kuinkahan moni tietää, että Kimbestä on aikoinaan tehty myös korttipeli, *Reilu-Kimble* ¹¹³, tai että Kimblestä on kesällä 2010 muokattu Turun yliopiston lautapeliin tuunauspajassa ympäristökasvatukseen sopiva uusi versio ¹¹⁴? Lisäksi marraskuussa 2017 Kimblestä on myös yritetty suunnitella hybridipeli, mutta hybridi elementti toi liikaa ideoita, eikä konsepti ollut selkeän johdonmukainen, vaikka moni ideoista olikin ilmeisen käyttökelpoinen. Kyseistä peliä suunniteltiin Kimblen valmistajan, Tactic Gamesin, tiloissa pidetyssä työpa- jassa, jonka yksi opeista oli, että on huomattavan paljon helpompaa suunnitella hybridipeli alusta asti, kun yrittää lisätä hybridielementtejä ei-hybridiin peliin. ¹¹⁵

Suomalaisia, liikunnallisia Kimble-peliversioita löysin etenkin Pinterst-kuvanjakopal- velua sekä liikuntavinkkisivuja ja -vihkoja selailemalla. Esimerkiksi Suomen Ladun Kimble- pihapelissä kierretään pelikehää joukkueina, ja joukkueilla on yksi pelinappula. Pelivuo- rossa oleva pelaaja yrittää saada heitettyä pallon koriin, ja jos hän onnistuu, pelinappulaa saa siirtää yhden askelman eteenpäin, muussa tapauksessa pelaaja joutuu juoksemaan sak- koringin pelikehän ympäri. Jos pelaaja saa syötyä vastustajan nappulan, sitä siirretään yksi peliaskelma taaksepäin. ¹¹⁶ Lajikohtaisia Kimble-ohjeita löysin mm. jalka-, kori-, lento- ja pesäpallosta, ja Kimblestä löytyy ohjeistus myös pienen sisätilan liikuntapeliksi, sekä erilai- sia pallonhallinta- ja motoriikkatehtäviä. Ominaista kaikille näille ”liikuntapeleille” on se, että niissä *ei ole pelinoppaa*, ja pelinappulaa saa siirtää aina yhden merkin eteenpäin, kun liikunnallinen tehtävä on suoritettu, tai tehtävän suoritettuaan saa yhden pisteen. Löytä- mäni Kimble-liikuntavinkit (9 kpl) ovat:

- 1) Kimble. Erottelu- rytmi- ja yhdistelykyky sekä tasapaino. Palloiluvaapinen – jalkapalloa jokaiselle, sivu 24. (Suomen Palloliitto) www.euranpallo.fi/@Bin/255342/Palloiluvaapinen.pdf.
- 2) Kimble. Rakentamista vaativat leikit, sivu 3. (WAU ry) www.wau-ry.fi/wp-content/uploads/2016/09/Rakentamista-vaativat-leikit.pdf.
- 3) Kimble-pihapeli. Eräänlainen pallonheitto- ja juoksupeli. (Suomen Latu) www.suomenlatu.fi/ulkoile/perheliikunta/lautapelit-pihapeleina.html.
- 4) Kimble, syöttäminen tehtävänä. 105 Pesäpallo-onnistumista, harjoite 52. (Suomen Pesäpalloliitto) <http://105onnistumista.net/harjoite.pl?h=52>.
- 5) Kimble-tehtävät. Jonot mataliksi, sivu 3. (LiikaHa-hanke) www.phlu.fi/@Bin/335046/Jonotmataliksi_leilasantero.pdf.
- 6) Liikunta-Kimble. Toiminnallista oppimista ja opettamista opettajille, sivu 7. (Pohjois-Karjalan Liikunta) <https://docplayer.fi/19653024-Toiminnallista-oppimista-ja-opettamista-esi-ja-alkuopettajille.html>.
- 7) Pallonhallinta-Kimble. Liikunnalliset perustaidot, sivu 29. (Koululiikuntaliitto) www.kll.fi/filebank/62-liikunnalliset_perustaidot_netti.pdf
- 8) Pienen sisätilan Liikunta-Kimble. Motoriset, hienomotoriset taidot ja opetuksen integrointi. (Liikkuva Mikkeli) <http://liikkuvamikkeli.fi/pienet-sisatilat>.
- 9) Lentis-Kimble. (Suomen Lentopalloliitto). youtu.be/nnYYKVYNnaQ.

¹¹³ BoardGameGeek/Reilu-Kimble.

¹¹⁴ Suominen 2011a, 39.

¹¹⁵ Paavilainen 2018, 39–40.

¹¹⁶ Suomen Latu, ks. www.suomenlatu.fi/ulkoile/perheliikunta/lautapelit-pihapeleina.html.

3 Liikuntapelin kehittäminen, pelitestausta ja kenttätutkimus

3.1 Digitaaliset liikuntapelit ja liikunnan hauskentaminen

Digitaaliset liikuntapelit (exergames) yhdistävät liikunnan ja pelaamisen: pelaaja ohjaa peliä liikuttamalla omaa kehoaan ja pelin lopputulos määräytyy pelaajan fyysisten liikkeiden perusteella. Peleissä yhdistyy huvi ja hyöty, ja liikunta tulee ikään kuin pelaamisen sivutuotteena. Yleinen fyysinen aktiivisuus ei kuitenkaan vaikuta siihen, kuinka paljon ihminen pelaa digitaalisia liikuntapelejä, mutta jos henkilö pelaa digipelejä, myös digitaalisten liikuntapeliin pelaaminen on todennäköisempää. Suosituimmat liikuntapelit ovat mobiilipohjaisia, ja niitä pelataan usein jossain ulkona ja suurilla pelialueilla ja yleensä yhdessä muiden kanssa. Liikuntapeliin terveyshyödyistä pelin kautta saatu palaute lisää pelaamisen jatkuvuutta, mutta terveyshyöty yksistään ei motivoi pelaamaan. Pelin käyttötarkoitus, pelaamisalusta, sosiaalinen tilanne, paikka, ja rasiustaso vaikuttavat siihen jatkaako pelaaja tietyn pelin pelaamista. Digitaalisia liikuntapelejä ovat mm. tanssipelit sekä erilaiset liikunnalliset mobiilipelit, kuten Pokémon GO, Zombies Run ja Ingress.¹¹⁷

Sonia Fizekin¹¹⁸ artikkelin mukaan pelillistämistä pidetään nykyään varsin kaupallisenä ja "vain pisteiden keräämisenä". Pelillisyys ja pelillistäminen pitäisikin pisteiden keräämisen ja palkitsemisen sijasta nähdä enemmän leikkilisenä ja hauskana motivointitapana. Esiin nousevat mm. pelikokemuksen laatu, merkityksellisyys ja improvisoinnin mahdollisuus. Fizekin ja Karin teksteistä nousee esiin myös se, että pelikokemus voi eri ihmisillä olla täysin erilainen, jopa aivan erilainen kuin millaiseksi pelisuunnittelijat ovat sen tarkoittaneet. Myös heidän mukaansa pelillisyydessä tulisi siis aina erottaa sekä prosessi että pelikokemus, ja lisäksi tulevaisuudessa tulee panostaa erityisesti *yksilöitäviin sovelluksiin*.

Liikunnan ja hyvinvoinnin pelillistämistä ovat yksinkertaisimmillaan kaikki perinteiset joukkue- ja pallopelit, tanssiminen, jumpat ja pihaleikit sekä esimerkiksi yritysten TYKY-päivän tiimiradat, missä kuljetaan ryhmissä tehtävärastilta toiselle tai köysiradalla puusta puuhun; kaikki sellainen toiminta, missä liikkuminen tuo ensisijaisesti hyvän olon, mutta mahdollistaa myös leikkimielisen kilpailemisen ja palkitsemisen. Termi "*funification*", hauskentaminen, kuvastaa liikunnan pelillistämisen perimmäistä ideologiaa erittäin hyvin: tavoitteena on, että liikkuminen tuottaa iloa ja tuntuu hyvältä. Leikkisyys, hauskuus ja luovuus olivat läsnä myös pelitestauksissani sekä tutkimusaineistoa koottaessa.

¹¹⁷ Kari 2017.

¹¹⁸ Fizek 2014.

3.2 Koripallo, lasten pihapelistä alkunsa saanut miljardibisnes

Minkä tahansa pelin kehittämiseen ja mihin tahansa kehittämisen prosessiin liittyy paljon samoja asioita kuin yrityksen perustamiseen ja kannattavan liiketoiminnan kehittämiseen. Em. asioihin liittyvät haasteet ovat tuttuja,



Kuva 9. Duck on a Rock. Kuva Frank M. Chapmanin kirjassa "A City Playground", St. Nicholas, June 1891. Grover 1992.

sillä teen viikoittain töitä kyseisten asioiden kanssa painivien yrittäjänalkujen kanssa. Pelkällä idealla ei siis pitkälle pääse. Kohderyhmän tunteminen on tärkeää, samoin idean työstäminen ja testaaminen, palvelun tai tuotteen markkinointi sekä verkostoituminen oikeiden tahojen kanssa. Omien tekemisiensä dokumentointi on myös hyvä muistaa. Erinomainen esimerkki yli 100 vuoden takaisesta pelikehitysprosessista ja sen dokumentoimisesta sekä lasten pelin hyödyntämisestä pelisuunnittelun apuna on *koripallo*, peli, jonka kanadalais-syntyinen, 31-vuotias James Naismith keksi vuonna 1891 *Duck on a Rock* -pihapelin (Kuva 9) innoittamana ¹¹⁹. Pelin keksiessään Naismith oli toisen vuoden maisteriopiskelija Massachusettsissa, International YMCA Training Schoolissa, nykyiseltä nimeltään Springfield College. Naismithilla oli jo teologian tutkinto taskussa, mutta liikunta kiinnosti häntä, siksi hän opiskeli liikunnanopettajaksi ja toimi samalla liikunnanohjaajana muille opiskelijoille. 8-vuotiaana sisarustensa kanssa orvoksi jääneen Naismithin kasvatti Kanadan Ontariossa hänen setänsä, joka piti lapset tiukasti kurissa ja opetti mm. ratkaisemaan ongelmia itsenäisesti. Ankka kivellä -pihapeliä Naismith kertoo pelanneensa Ontarion Bennie's Cornersissa, sepän pajan takana. Myöhemmin elämässään Naismith kouluttautui myös papiksi ja lääkäriksi, mutta työskenteli liikunnan parissa Kansasin yliopistossa. ¹²⁰

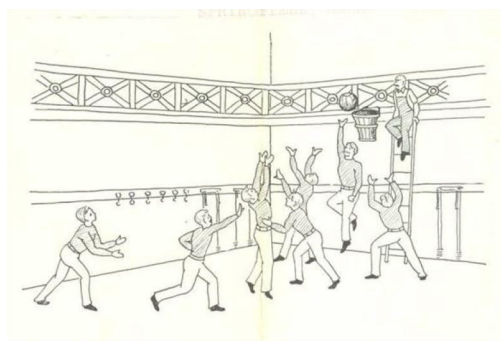
Naismithin liikuntaopintojen ja koko USA:n liikuntakasvatuksen oppi-isä, Luther Halsey Gulick, oli kesällä 1891 kertonut Springfieldin YMCA:n opiskelijoille pelipsykologian tunnilla, että olisi tarvetta uudelle sisäpelille, joka olisi sekä kiinnostava että helppo oppia ja pelata. Kesäisin opiskelijat harrastivat yleisurheilua ja pelasivat pesäpalloa sekä jalkapalloa – amerikkalaista, eurooppalaista ja rugbya – samoin lacrossea, eli haavipalloa, joissa kaikissa usein syntyi ruhjeita ja urheiluvammoja. Talvella, kun opiskelijoilla oli paljon pur-

¹¹⁹ Brannon 2017; Grover 1992.

¹²⁰ Baker 1941; Cantwell 2004; Gondo 2006; Springfield College/a: *Where Basketball was Invented: The History of Basketball*.

kautumatonta energiaa, Naismithin alkoi oppi-isänsä Gulickin kannustamana ja hyvin motivoituneena suunnitella peliä koulun liikuntasalissa pitkän talven aikana pelattavaksi. Naismith ammensi muista pallopeleistä vaikutteita peliinsä, mutta halusi korostaa taitoa, fyysisen kontaktin ja taklausten sijasta.¹²¹ William Bakerin Naismith-lainauksista käy ilmi, että koripallon luoja oli varsin tarkasti analysoinut ”ankkapihapieliä” koripalloa suunnitellessaan, mm. näin: *“When the duck was thrown in an arc, accuracy was more effective than force. . . . I thought that if the goal were horizontal instead of vertical, the players would be compelled to throw the ball in an arc; and force, which made for roughness, would be of no value.”* Pystysuorien kaariheittojen ansiosta raa’alla voimalla uudessa pelissä ei siis pärjäisi.¹²² Duck on a Rock -pihapelissä käytetyt, pesäpalloa isommat ankka-heittokivet Naismith korvasi eurooppalaisella jalkapallolla, ja maassa olevan rock-maalikiven korvasivat persikkakorit, jotka kiinnitettiin YMCA:n liikuntasalin parvekkeiden kaiteisiin. Uuden pelin tärkeimmät säännöt olivat, että palloa ei saanut pitää kädessään samalla kun liikkui, eikä pelaajia saanut taklata. Persikkakorit valikoituivat maaleiksi sattumalta, sillä vahtimestari ei löytänyt koulun keittiöstä nelikulmaisia laatikoita, jollaisia Naismith alun perin oli etsimässä.¹²³

Naismith laati uudelle pelille 13 kohdan säännöt, jotka hänen sihteerinsä kirjoitti puhtaaksi kirjoituskoneella. Ensimmäinen koripallopeli pelattiin 127 vuotta sitten, jo sääntöjen laatimispäivänä, 21.12.1891. Peliä pelattiin kahdella 9 hengen joukkueella, ja kun joku pelaajista onnistui saamaan korin, pallo haettiin tikkaiden avulla pois tai tökittiin puukepin avulla ulos (Kuva 10). Kaksi Springfieldin ohjaaja oli jo aiemmin yrittänyt keksiä uutta sisäpeliä, samoin Naismith, mutta nuoret miehet eivät olleet peleistä innostuneet. Naismithin mukaan vika oli systeemissä, ei miehissä: *“the trouble is*



Kuva 10. The First Game. Kansikuva koripalloa esittelevästä nelisivuisesta esittelylehtisestä, jolla oli tarkoitus kerätä varoja Springfieldin koulurakennuksen kunnostamiseen. Alkuperäisen kuvan on piirtänyt koripallojoukkueen Samuro Genzaburo Ishikawa, tammikuussa 1892. Springfield College/c.

Courtesy of Springfield College, Babson Library, Archives and Special Collections. Any commercial use without written permission from Springfield College is strictly prohibited.

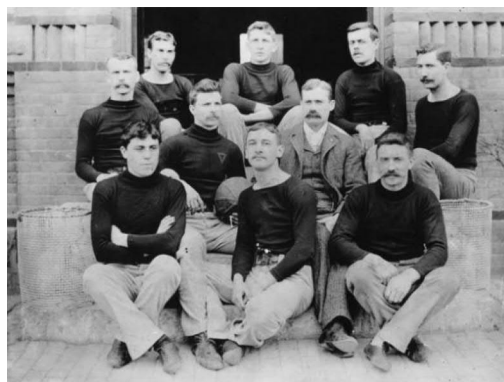
not with the men, but with the system that we are using.” Hän oli sitä mieltä, että pelaamisen tuli motivoida ja inspiroida pelaajia, pelin tulisi olla viihdyttävä, ja myös vedota pelaajavaihtoihin: *“something that would appeal to their play instincts.”* Ensimmäinen virallinen koripallo-ottelu pelattiin parin kuukauden päästä, ja uudesta pallopelistä tuli nopeasti hyvin

¹²¹ Cantwell 2004; Springfield College/a: *Where Basketball was Invented: The History of Basketball.*

¹²² Baker 1941.

¹²³ Baker 1941; Cantwell 2004; Springfield College/a.

suosittu. YMCA:n verkostojen kautta koripallo levisi ympäri Yhdysvaltoja, ja seuraavan 10 vuoden aikana muutkin oppilaitokset ja urheiluseurat kiinnostuivat uudesta sisäpallopelistä. Jo kahdessa vuodessa koripalloa pelattiin kansainvälisten opiskelijoiden ansiosta yli 12 maassa. Olympialajiksi koripallo tuli vuonna 1936, ja naisten olympialajiksi 1976.¹²⁴



Kuva 11. Secretarial Basketball team of Springfield College, 1892. Joukkuekuva, johon yleisesti viitataan termillä "First Basketball Team". Keskirivissä toisena vasemmalla joukkueen kapteeni Frank Mahan ja hänen vieressään harmaassa takissa Dr. James Naismith. Springfield College/b.

Courtesy of Springfield College, Babson Library, Archives and Special Collections. Any commercial use without written permission from Springfield College is strictly prohibited.

Uuden pelin sääntöjen ja pelin syntyneeseen johtaneiden tapahtumien ylös kirjaaminen oli yksi tärkeä syy, miksi koripallon keksijä on pystytty kiistatta todistamaan. Vuoden 1891 historiallisia tapahtumia todentaa myös se, että

ensimmäisen pelin pelannut joukkue on nimetty ja ikuistettu joukkuevalokuvaan (Kuva 11)¹²⁵. Alkuperäiset säännöt, joukkuevalokuvat ja Naismithin päiväkirjat löytyivät tosin vasta vuonna 2006, ja samalla löytyi myös muita Naismithin dokumentteja, mm. passi, jonka turvin hän matkusti 1936 Berliinin olympialaisiin. Laatikot löysi kotinsa kellarista Naismithin lapsenlapi, Hellen Carpenter, joka oli saanut ne äidiltään. Laatikossa ei Carpenterin äidin, eli Naismithin tyttären Hellen Naismith Doddin mukaan ollut mitään tärkeää, siksi Carpenter, 74, ei ollut viiden laatikon sisältöön aiemmin perehtynyt.¹²⁶ Vuonna 2015 löytyi myös vanha ääninauha, jossa Naismith kertoo vuoden 1939 radiohaastattelussa koripallon keksimisestä, kolme vuotta koripallon olympialajiksi tulemisen jälkeen.¹²⁷

Naismithin päiväkirjojen mukaan hän testasi ja yhdisteli jalka- ja haavipallon lisäksi myös pesäpalloa ja krikettiä¹²⁸. Aikaisempien epäonnistumisten takia koripallon esittelemineen hermostutti Naismithiä. Ensimmäinen pelaaja, joka käveli Naismithin suunnittelemaalle koripallokentälle, oli Springfieldin YMCA:n opiskelija Frank Mahan, koripallojoukkueen tuleva kapteeni, joka katsoi koreja ja seinälle kiinnitettyjä pelisääntöjä ja totesi paljonpuhuvasti: "*Huh. Another new game*". Naismithin muistiinpanoista käy ilmi myös se, että vaati paljon muistuttelua, jotta pelaajat oppivat, että palloa kädessään pitävää pelaajaa ei saa taklata.¹²⁹ Vuonna 1936 koripallosta tuli siis olympialaji, mutta skottilaista syntyperää

¹²⁴ Cantwell 2004; Gondo 2006; Springfield College/a.

¹²⁵ Digitaalinen kuva-arkisto, Springfield Collage/b.

¹²⁶ Clayton 2006.

¹²⁷ Springfield College 2015: *James Naismith Audio*; KU Libraries: *Radio Interview, 1939*.

¹²⁸ Gondo 2006.

¹²⁹ Clayton 2006.

oleva Naismith ei koskaan saanut rahallista palkintoa koripallon keksimisestä. Marraskuussa 1939 78-vuotiaana kuollut James Naismith onkin todennut: *“My pay has not been in dollars, but in satisfaction at giving something to the world that is of benefit to masses of people.”*¹³⁰ Vuonna 2010 koripallon keksiminen kuitenkin postuumisti konkretisoitui rahaksi Naismithin jälkeläisille, kun Naismithin laatimat alkuperäiset koripallosäännöt myytiin New Yorkissa lähes 4,4 miljoonalla dollarilla, eli noin 3,5 miljoonalla eurolla¹³¹. Myöhemmin sääntöjen ostaja, David Booth, on lahjoittanut alkuperäiset dokumentit Kansasin yliopiston The DeBruce Centerille. Keskuksen internet-sivuilla pääsee tutustumaan sääntöihin sekä seuraamaan videolta sääntöjen huutokauppatilaisuutta ja vuonna 2016 järjestettyä sääntöjen luovutustilaisuutta¹³².

Vaikka pyrin tutkielmassani katsomaan enemmän eteen- kuin taaksepäin, koripallon historian tutkiminen – tosin vain varsin pintapuolisesti – on saanut mielenkiintoni heräämään. Hieman tuntuu vääryydeltä, että alkuperäisiä sääntöjä ei lahjoitettu Springfield Collegelle, jonka kirjasto on tehnyt vakuuttavaa työtä koripallon ja Naismithin historian näkyväksi tekemisessä mm. digitoimalla erilaisia dokumentteja satamäärin. Jaakko Suomisen mukaan historiankulku sekä kunkin ajan ilmiöt ja trendit pitää tuntea, jotta voi tuottaa jotain siinä hetkessä ainutlaatuista, josta vuosien päästä voidaan kertoa merkittävänä kehitysaskeleena tai käännekohtana. Vaikka todellinen merkitys syntyy vasta myöhemmin, kirjoituksista voidaan tutkia myös sitä, millainen merkitys tapahtumalle on ko. ajassa annettu. Sillä myös on merkitystä, kuka kirjoituksen on kirjoittanut.¹³³ Oman käsitykseni mukaan koripallon tarinaa ovat kirjoittaneet etenkin menestys ja raha, mutta myös oikeanlaiset verkostot (mm. YMCA sekä sen kansainväliset opiskelijat), vaikutusvaltainen puhemies Luther Gulick sekä tietenkin itse pelin keksijä, James Naismith. Koripallo ei olisi fyysiset taklaukset kieltävä peli ilman Naismithin fair play -persoonaa, eikä peliä olisi aluksi pelattu kahdella ja hengen joukkueille, ellei se olisi ollut sopiva määrä juuri Naismithin opettamalle opiskelijaryhmälle. Pelin syntyyn vaikuttivat vahvasti myös Naismithin tarkat muistiinpanot ja hänen peräänantamaton luonteensa. Uusien tarinoiden syntymiseen vaikuttivat etenkin alkuperäisten koripallosääntöjen löytyminen vuonna 2006, noin 10 vuotta myöhemmin löytynyt Naismith-ääninauha, sekä löydettyjen dokumenttien digitoiminen. Digitaalisuutta olen itsekkin hyödyntänyt, mm. tutkimusmateriaalin etsimisessä, tutkimusaineistoni arkistoinnissa, tutkimusprosessini kuvaamisessa sekä tutkimustulosten esittämisessä.

¹³⁰ Cantwell 2004.

¹³¹ Keegan 2010; Yle Uutiset 2010.

¹³² The DeBruce Center.

¹³³ Suominen 2018.

3.3 Kupit Nurin -pelitestausta Mini-Pitkis-liikuntapäivässä

Lähdin luomaan oman liikunnallisen pelini kehitystarinaa 22.2.2018, jolloin pro gradu -tutkimani esitutkimusaineisto koottiin Mini-Pitkis-liikuntapäivässä Porin Urheilutalolla. Tutkimus tehtiin ryhmätyönä, ja se koski pelitestausta, jossa helppokäyttöinen *Kupit Nurin* -digipeli oli yhdistetty liikuntaan. Pelitestejä järjestettiin kahdeksan, ja ne kaikki olivat noin 20 minuutin mittaisia. Tutkimuksen pääteemana oli pelin liikunnallistaminen, ja aineisto kerättiin havainnoimalla ja haastatteleamalla 7–13-vuotiaita lapsia ja nuoria. Tutkimuksen päätutkimuskysymyksenä oli ”Miten Mini-Pitkis-liikuntapäivään osallistuvat lapset kokevat Kupit nurin -digipelin liikunnallistetun pelaamisen ns. hybridipelinä?” ja alakysymyksinä: **1)** Miten liikuntakokemuksen miellyttävyys ilmenee lasten ilmeissä tai eleissä tai puheessa? **2)** Miten lapsi itse kokee pelin ja liikunnan yhdistämisen? sekä **3)** Mitkä asiat vaikuttavat pelikokemuksen muodostumiseen? Kokosin pelitestauksesta havainnointiraportin lasten haastatteluvastausten ja opiskelijoiden koontiraporttien pohjalta.¹³⁴

Kupit Nurin -lajittelupeli on kehitetty opiskelijatyönä kolmen satakuntalaisen oppilaitoksen ESR-rahoitteisessa Hyötypeli-hankkeessa (HYPE)¹³⁵. Liikunnallisen Kupit Nurin -pelitestausta ideoin yhdessä Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry:n (LiikU) Jurkka Virtalan sekä Satakunnan koulutuskuntayhtymän (Sataedu) HYPE-hankkeen Krista Toivosen kanssa. Suunnittelu aloitettiin jo syksyllä 2017, ja peliradan toimivuutta testattiin Porissa Ruosniemen koululla tammikuussa 2018. Lisäksi digitaalisen kulttuurin syventäviin opintoihin räätälöitiin tutkimusmenetelmien kurssi, joka tähtäsi Mini-Pitkiksellä ryhmätyönä tehtävään pelitestaukseen.

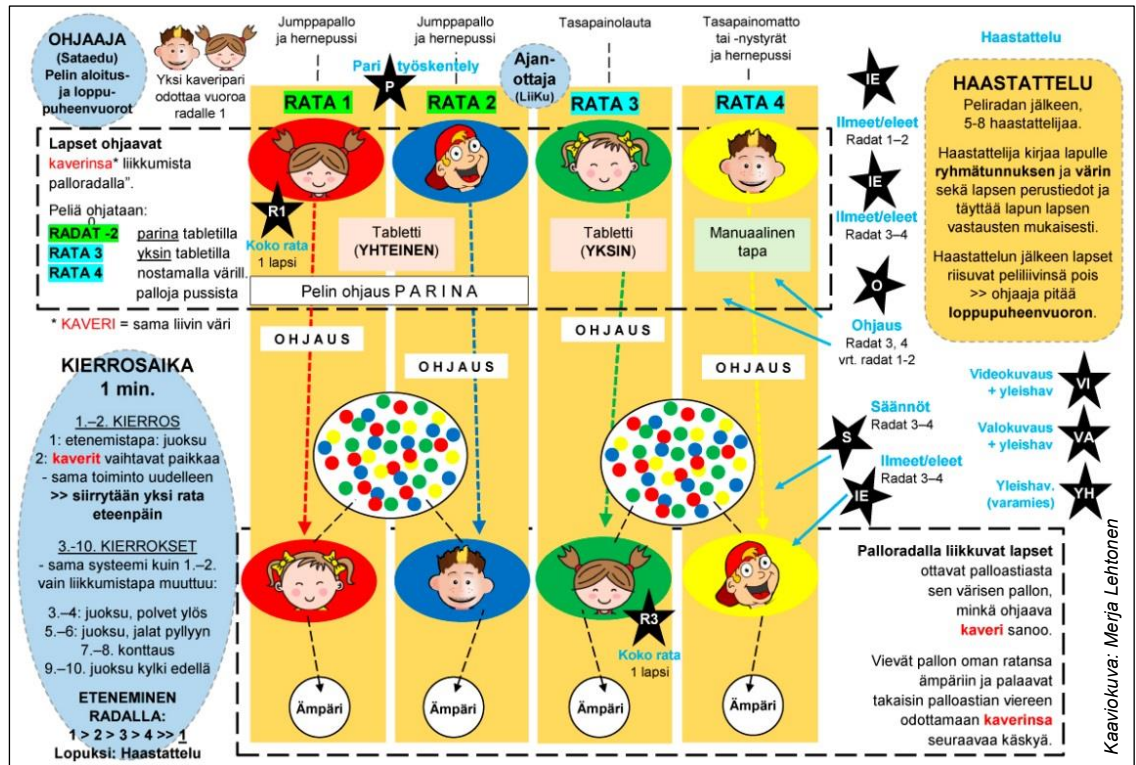
Mini-Pitkiksellä pelitestaukseen osallistui **57 lasta ja nuorta**, ja pelitapahtumia havainnoi 10 Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin opiskelijaa. Liikuntasuoritusten ohjaamisessa lapset ja nuoret käyttivät digitaalista peliä – joko yksin tai yhdessä parin kanssa – sekä manuaalista ”nosta pallo pussista” -menetelmää. Neljän peliradan toiminnot oli ideoitu etukäteen, ja ne jäljittelivät digitaalisen lajittelupelin toimintaa: Kupit Nurin -pelissä pelaaja siirtää sormellaan tabletin näytöllä värillisiä palloja samanvärisiin kuppeihin, ja sama tehtiin Mini-Pitkiksellä myös fyysisesti liikkumalla. Yhteen testauskierrokseen osallistui 6–8 lasta/nuorta, kaksi pelaajaa per rata. Toinen parista ohjasi peliä ja toinen eteni annettujen ohjeiden mukaan, eri liikuntatavoilla¹³⁶ edeten. Pelinohjaajat istuivat joko jumppapallolla tai seisoivat tasapainolaudalla, -tyynyllä tai -nystyröillä, ja pitivät samalla hernepusia

¹³⁴ Lehtonen 2018.

¹³⁵ Hype – Hyötypeli.fi 2018.

¹³⁶ Juoksu, konttaus, karhukävely, tasajalkaloikka sekä polvet ylös tai kantapäät peppuun -juoksu.

päänsä päällä. (Kuvat 12 ja 13.) Opiskelijaryhmän havainnointiroolit oli etukäteen sovittu, ja havainnoinnit opiskelijat kirjasiivat ylös ja kokosivat ne tapahtuman jälkeen havainnointiraportteiksi. Pelitestauksessa otettiin myös valokuvia ja lyhyitä videoita, ja testaukseen osallistuneet haastateltiin pelin päätteeksi. Havainnointisuunnitelmaan tekemäni kaavio-kuva havainnollistaa pelitapaa sekä eri havainnointirooleja peliradalla (Kuva 12).



Kuva 12. Kaaviokuva Kupit Nurin -hybridipelistä. Alkuperäisen suunnitelman mukaan peliin osallistuisi aina 10 pelaajaa per kierros ja mukana olisi 11 havainnoija-opiskelijaa (merkitty kuvaan mustilla tähdillä). Haastattelu piti olla "viides toiminto", jossa olisi ollut 2 haastattelijaa. Koska pelaajia oli vain 6-8, haastattelu toteutettiin toisin. Lehtonen 2018, 4.



Kuva 13. Kupit Nurin -hybridipelin pelaamista Porin Urheilutalolla 22.2.2018. Kuvat: Pinja Akkanen, Markus Ketola ja Merja Lehtonen.

3.3.1 Aineistonhankintamenetelmät, etiikka ja raportin kokoaminen

Mini-Pitkiksellä tehtyä pelitestausta varten laadittiin ryhmätyönä havainnointisuunnitelma, jossa taustoitettiin myös aineistonhankintamenetelmiä, eli havainnointia ja haastattelua, sekä niitä tukevia videointia ja valokuvausta. *Havainnointi* on aineistonhankintamenetelmä, jossa tutkittavasta kohteesta kootaan tietoa seuraamalla ja tekemällä havainnoita, ja havainnot kohdistuvat ihmisten käyttäytymiseen, sekä verbaaliseen että non-verbaaliseen toimintaan. Havainnoinnilla pyritään selvittämään, toimivatko ihmiset oikeasti niin kuin kertovat toimivansa.¹³⁷ Mini-Pitkiksellä arvioitiin pelikokemuksen mielekkyyttä tarkkailemalla lasten reaktioita, ilmeitä, eleitä ja kehonkieltä. Lisäksi havainnoitiin sitä, miten lapset noudattivat sääntöjä, miten yhteistyö ja parityöskentely sujuivat, missä roolissa kukin pelaaja viihtyi parhaiten ja miten lapset suhtautuivat toisiinsa. Osa havainnoijista tarkkaili ohjeiden antajia ja osa ohjeiden vastaanottajia eli pelaajia radalla. Kaksi havainnoijaa seurasi aina yhtä pelaajaa koko radan läpi, eli mitä pelaajaa teki ja koki missäkin osassa rataa, eli näyttikö esim. ohjaaminen vai juokseminen mielekkäämmältä (ks. Taulukko 3).¹³⁸

P	Parityöskentely	1	Seurattiin digipelin yhteiskäyttöä parina radoilla 1-2.
O	Ohjaus	1	Verrattiin parina ohjeistamisen eroa verrattuna yksin ohjeistamiseen (radat 1-2: yksi yhteinen tabletti, rata 3: tabletti, rata 4: pallo-pussista-menetelmä)
IE	Ilmeet/Eleet	1	Tarkkailtiin peliä ohjaavien pelikokemusta ilmeiden ja eleiden avulla.
IE	Ilmeet/Eleet	1	Tarkkailtiin radalla liikkuvien pelikokemusta ilmeiden ja eleiden avulla.
S	Säännöt	1	Tarkkailtiin radalla liikkuvien sääntöjen noudattamista.
R1, 3	Koko rata	2	Tarkkailtiin 2 eri pelaajan pelaamista alusta loppuun asti (R1:n ohjaaja, R3:n liikkuja)
VI	Videokuvaus + YH	2	Lyhyet videot + yleishavainn. (1 opiskelija teki raportin videomateriaalin perusteella)
VA	Valokuvaus + YH	1	Tapahtuman dokumentointi ja yleishavainnointi.
YH	Yleishavainnointi		Tarkkailtiin pelitapahtumaa yleisesti ja kokonaisuutena.
H	Haastattelu		Kysyttiin lasten mielipide pelaamisesta strukturoidun haastattelulomakkeen avulla.
Yhteensä			10 havainnoija-opiskelijaa ja 11 havainnointiroolia. Lisäksi lasten haastattelu.

Taulukko 3. Opiskelijoiden havainnointiroolit Mini-Pitkiksellä. Lehtonen 2018, 8.

Haastattelun avulla saadaan monipuolisesti aineistoa mielipiteistä, käsityksistä, havainnoista, asenteista, arvoista ja kokemuksista. Strukturoidussa haastattelussa kysely tehdään lomakkeella, jossa on valmiit vastausvaihtoehdot kysymyksiin, joten tulosten analysointi on varsin helppoa.¹³⁹ Mini-Pitkiksellä haastattelut toteutettiin anonymisoidusti, ja

¹³⁷ Lähdesmäki et al. 2015c; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006d.

¹³⁸ Lehtonen 2018, 7.

¹³⁹ Lähdesmäki et al. 2015a; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006c.

vastaukset koottiin ryhmittäin koontilomakkeille, jonka jälkeen minä raportin tekijänä kokosin tulokset koontilistoille ¹⁴⁰. Tarkempaa analyysiä tein perustietojen, vapaapalautteiden, vastaajan iän sekä kahden haastattelukysymyksen avulla ¹⁴¹. *Havainnointiraportin* kokosin opiskelijaryhmän kirjoittamien 10 havainnointiraportin sekä 57 haastattelulomakkeen pohjalta. Havainnointimuistiinpanot rajasin aineistosta pois. Raportit luin läpi laadullisen tutkimuksen menetelmin, lisäksi luokittelin ja lajittelin niiden aineistoa tutkimuskysymysten mukaan. Loppuraportissa toin esiin, miten havainnointi käytännössä sujui ja kävin tuloksia läpi eri teemojen kautta. Raportissa pohdin myös sitä, vastasiko toteuma suunnitelmaa ja mistä mahdolliset poikkeamat johtuivat. Haastattelulomakkeiden vastauksia vertasin havaintojen kautta tehtyihin päätelmiin, eli pyrin muodostamaan kokonaiskuvan siitä, miten lapset kokivat digitaalisen lajittelupelin yhdistämisen liikuntaan.

Lapsiin liittyvästä tutkimuseetiikasta ja -luvista kerrottiin sekä havainnointisuunnitelmassa että -raportissa. Lasten (7–15 v.) haastatteluun ja kuvaamiseen on pääsääntöisesti hankittava huoltajan tai muun lapsen/nuoren seurassa olevan täysi-ikäisen lähiomaisen lupa. Julkisella paikalla saa aina kuvata, eli myös lasten kuvaaminen on sallittua. Kuvan julkaiseminen on kuitenkin eri asia kuin kuvaaminen. ¹⁴² Yleensä lasten vanhempia informoidaan tehtävästä tutkimuksesta, ja pyydetään lupa lapsen osallistumiseen. Toinen vaihtoehto on pyytää vanhempia ilmoittamaan, jos lapsi ei saa osallistua. Lapsen oma suostumus on kuitenkin luvista tärkein, ja lapsen tai nuoren suostumus riittää, kun kyseessä on harmiton tai vähämerkityksinen asia. ¹⁴³ Mini-Pitkikselle osallistuneille lapsille ja nuorille postitettiin kotiin ohjekirje, jossa oli mukana sekä tutkimusta että video- ja valokuvausta koskeva teksti. Sama teksti oli myös liikuntatapahtuman ja LiikU ry:n sähköisissä kanavissa. ¹⁴⁴

Ennen tutkimustyön aloittamista tutkimusryhmän ja koehenkilöiden tulee sopia kirjallisesti, kuka omistaa tutkimustulokset ja miten aineisto säilytetään. Myös muiden tutkijoiden työ ja saavutukset tulee ottaa huomioon asianmukaisesti. ¹⁴⁵ Pyysin opiskelijaryhmältä kirjallisen suostumuksen siihen, että saan käyttää Mini-Pitkiksellä kerättävää tutkimusmateriaalia pro gradu -työni esitutkimusaineistona. Kaikkien pelitutkimukseen osallistuneiden opiskelijoiden nimet ovat myös mukana sekä havainnointisuunnitelmassa että -raportissa. Lisäksi viittaan raportissa eri opiskelijoiden kokoamiin havainnointiraportteihin anonymisoidulla viitemerkinnällä. Työstin pelitestauksesta ja kenttätutkimuksesta myös

¹⁴⁰ Lehtonen 2018, liitteet 2, 4 & 5.

¹⁴¹ Lehtonen 2018, liitteet 6–9.

¹⁴² Ojala 2011 7, 11–12.

¹⁴³ Hyvärinen et al. 2017; Ojala 2011, 7.

¹⁴⁴ Lehtonen 2018; LiikU 2018.

¹⁴⁵ Aineistohallinnan käsikirja 2016.

prototyypin ”Digitaalinen palveluutoilu” -kurssilla (Kuva 14). Hyödynsin kyseisen proton osia myös havainnointisuunnitelman tekemisessä (Kuva 15), ja suunnittelin sen käyttämistä lisäksi pelitestauksen jatkosuunnittelussa, mutta en toteuttanut ideaani.



Kuva 14. Proton esittäminen digitaalisen palveluutoilun kurssilla. Aiheena Kupit Nurin -hybridipelin pelaamiseen liittyvä pelitestaus ja kenttätutkimus. Kuvan yläkulmassa olevan Kupit Nurin -logon suunnittelin havainnointitiraporttia varten.



”Mini-Pitkis-liikuntapäivässä järjestetään kymmenen Kupit Nurin -pelitestauksista. Jokaisen kesto on noin 25 minuuttia. Yhteensä testauskierroksen tarvitaan yli 20 henkilöä: 2-4 ohjaajaa, kymmenkunta havainnoijaa ja kymmenen pelaajaa.”

”Yhteensä pelitestauskierroksen osallistuu aina 10 lasta kerrallaan.”

”Kenttätutkimukseen osallistuu 11 opiskelijan ryhmä (kuvassa myös opettajat).”

Kuva 15. Havainnointisuunnitelman kuvittaminen palveluutoilun menetelmin.

3.3.2 Pelitestauksen analysointi ja hyöty graduprosessissa

Kupit Nurin -pelitestauksen tavoitteena oli testata havainnointia ja haastattelua tutkimusmenetelminä, mistä ryhmämme saikin arvokasta kokemusta. Saimme myös lisätietoa lapsista tutkimuskohteena. Havainnointi osoittautui paljon ennakoitua haastavammaksi, mutta kirjallisen haastattelulomakkeen kautta kerätty aineisto oli selkeää ja helposti tulkitavaa. Pelikokemuksen muodostumiseen vaikuttavina tekijöinä nousivat esiin ohjaamisen tärkeys, kilpailullisuus, peliradan monipuolisuus, yhdessä pelaaminen ja sääntöjen noudattaminen sekä sääntöjen noudattamisen valvonta. Myös pelikaverilla oli vaikutus pelikokemukseen, lisäksi aikarajoitus ja paripelaaminen lisäsivät pelaamisen haasteellisuutta. Digitaalisen laitteen käytöllä ei ollut kovinkaan suurta vaikutusta pelikokemuksen mielekkyyteen, mutta pisteiden laskemisella ja leikkimielisellä kisailulla sen sijaan oli.

Havainnoinnin ja haastattelujen kautta saatiin koottua 57 eri-ikäisen lapsen ja nuoren mielipide ja näkemys digitaalisen pelin yhdistämisestä liikuntaan (Taulukko 4.). Suurin osa lapsista (70 %) piti Kupit Nurin -hybridipelin pelaaamista positiivisena kokemuksena, ja 68 % lapsista haluaisi pelata myös kotona jotain tablettipeliä, missä voisi samalla liikkua. Tutkimustuloksia ei kuitenkaan voi yleistää, sillä liikuntapäivään osallistuneet todennäköisesti suhtautuvan liikkumiseen positiivisemmin kuin lapset ja nuoret yleensä.



Taulukko 4. Pelaajien ikäjakauma Kupit Nurin -pelitestauksessa. Lehtonen 2018, 3.

Miten havainnointiraportin laatiminen minulta onnistui? Aikataulun tiukkuus teki raportin kokoamisen haasteelliseksi, eikä raportin tiivistämiselle tai tutkimusprosessin analysoimiselle jäänyt aikaa. Suurin haaste oli kokemattomuuteni tutkimuksen tekemisessä. Etukäteen olisimme voineet esimerkiksi suunnitella analysointimenetelmiä ja koota niitä koskevaa teoriaa. Tutkimuskysymyksissä esiintyviä käsitteitä ”hybridi peli” ja ”liikunnallistaminen” olisi myös pitänyt avata, samoin pelikokemuksen muodostumiseen ja laadullisen tutkimuksen tekemiseen liittyvää asioita. Se, että termejä ei ole käyty läpi, on selkeä puute, mutta tutkimuskysymykset olisi myös voinut muotoilla toisin. Esimerkiksi ”hybridi peli” ja ”liikunnallistaminen” olisi voitu jättää pois, sillä kumpaakaan näkökulmaa ei ole raportin tuloksissa nostettu esiin.

Loppuraportissa olisi kannattanut panostaa esimerkiksi havainnoinnin ja haastattelun analysointiin tutkimusmenetelminä sekä tutkimuseettisiin asioihin. Silloin suunnitelma ja lopputulos olisivat olleet enemmän linjassa keskenään. Raportin kokoamisprosessista opin muun muassa sen, että viimeistely ja itsekriittisyys ovat erittäin tärkeä vaihe tutkimuksen tekemisessä. On myös syytä jättää tutkimus joksikin aikaa lepäämään, silloin olennaiset asiat erottuvat helpommin, kun ei ole tutkimusaineistossa enää niin tiukasti kiinni.

Tärkein oppi itse pelitestauksesta oli mielestäni se, että tehtyjen haastattelujen perusteella pelitestaus oli lasten mielestä positiivisempi kokemus kuin mitä havainnoijat arvioivat. Tästä johtopäätöksenä voidaan vetää, että positiivisen pelikokemuksen arviointi vain lasten ilmeitä, eleitä ja kehonkieltä havainnoimalla voi olla hyvin haastavaa, lähes mahdotonta. Havainnointi kääntyy helposti tulkintojen tekemiseksi, ja tulkinat ainakin tämän pelitestauksen perusteella olivat usein vääriä. Koko päivän kestävä havainnointi oli raskasta, vaikka yksittäiset testausjaksot olivat lyhyitä, 20–25 minuuttia. Moni asia jäi varmasti näkemättä ja kuulematta, ja jos olisimme videoineet koko testauksen, yksityiskohtia olisi pystynyt tarkistamaan jälkikäteen. Tutkimuksen luotettavuutta puolestaan olisi lisännyt se, että yksittäisen lapsen havainnoinnin ja haastattelun olisi tehnyt aina sama henkilö. Silloin ”oikeiden” johtopäätösten vetäminen olisi todennäköisesti ollut helpompaa.

Graduprosessin tulevilla haastatteluilla minun tulee kiinnittää huomiota myös asioihin, jotka nousivat esiin, kun koostin raporttia haastatteluvastauksista:

- ”Kyllä-ei” -vaihtoehdot eivät riitä, mukaan myös ”ehkä” ja ”en osaa sanoa”
- Tarvitaan laajempi skaala ”Miltä pelaaminen tuntui” -hymynaamoihin
- Kysymysten asettelu tärkeää (tulkinanvaraisuus)
- Mielellään täydentäviä kysymyksiä strukturoitujen kysymysten lisäksi
- Ohjausresurssit huomioitava radan suunnittelussa ja haastattelutavassa >>
Miten strukturoitu haastattelu toteutetaan? Lapsi itse vastaa vai joku kysyy?

Mini-Pitkis-liikuntapäivässä järjestetyn Kupit Nurin -pelitestauksen kautta saamani tiedot ja opit hyödynsin graduprosessin tulevilla aineistonhankinnoissa sekä viimeistelyvaiheessa. Aikomukseni oli panostaa strukturoidun haastattelulomakkeen kautta kerättävään aineistoon, jota lisäkysymykset ja videohavainnointi täydentäisivät. Havainnoinnin rooli omassa pelitutkimuksessani oli siis tarkoitus olla enemmän tapahtumien ja prosessin todentaja kuin ilmapiirin ja tunnelman tulkitsija, mutta täsmensin suunnitelmaani kesän 2018 Pitkis-videot katsottuani, jolloin havainnoinnin rooli tutkimuksessani muuttui.

3.4 Kenttätutkimuksen tekeminen ja peliradan suunnittelu

Empiirisen havainnoinnin eli mittauksen kohde, havaintoyksikkö, määräytyy tutkimusongelman perusteella, ja kun havaintoyksikkö on valittu, on ratkaistava, kuinka monesta havaintoyksiköstä tietoa kerätään. Tutkittavien ominaisuuksien mittaaminen jokaisesta tutkimuksen perusjoukkoon kuuluvasta havaintoyksiköstä on usein käytännössä mahdotonta, siksi keskitytäänkin perusjoukkoa pienemmän, eli otoksen, satunnaisesti valitun havaintoyksikköjoukon tutkimiseen.¹⁴⁶ Valinta voidaan suorittaa myös harkinnanvaraisella otannalla, jolloin havaintoyksiköitä kutsutaan näytteiksi¹⁴⁷. Laadullisessa tutkimuksessa voidaan harvoin pyrkiä otannan edustavuuteen, eikä se eri teoreettisista lähtökohdista ole monesti edes perusteltua¹⁴⁸. Oman pelitutkimukseni *havaintoyksikkö* on "lapset ja nuoret", ja heidän joukostaan kutsuin Kimble-pelirata-testaukseen tuttavaperheen äidin välityksellä kymmenen, 7–12-vuotiaan lapsen *harkinnanvaraisen otoksen, näytteen*, joista mukaan ilmoitautui yhdeksän. Itse testaustapahtumaan osallistui **kahdeksan lasta**. Lapsia oli minun lisäksi ohjaamassa Piia Järvenpää, jolla on paljon kokemusta lasten kanssa toimimisesta, ja joka myös tunsu osan pelitestaukseen osallistuvista lapsista ja heidän vanhemmistaan ennestään. Testiryhmän kokoamisessa ja ohjausapuna hyödynsin siten Grönforsin kenttätutkimuskirjassaan suosittelimia avainhenkilöitä, joiden avulla minun oli mahdollista luoda helposti ja nopeasti luottamuksellinen suhde sekä lapseen että heidän vanhempiinsa¹⁴⁹.

Kenttähavainnointia käyttävä tutkimus edellyttää usein jonkinasteista osallistumista myös itse tapahtumiin. Osallistuminen voi olla passiivisesta seuraamisesta tai niin täydellistä osallistumista, etteivät tutkittavat edes tiedä, että heidän keskuudessaan on tutkija. Kenttätutkimusmenetelmien neljä osallistumisastetta ovat: **1)** Havainnointi ilman varsinaista osallistumista, **2)** Osallistuva havainnointi, **3)** Osallistava havainnointi eli toimintatutkimus sekä **4)** Piilohavainnointi.¹⁵⁰ Havaintojen tekeminen on jatkuva prosessi, ja on luonnollista, että tutkija on kiinnostunut tietyistä tilanteista ja ilmiöistä enemmän kuin jostain toisista. Mitä enemmän jokin asia kiinnostaa, sitä "paremmin" ja "enemmän" tutkija kyseistä asiaa kentällä myös havainnoi. Omista kiinnostuksen kohteistaan ja niiden aiheuttamista mahdollisista havainnoinnin kohdistamisista tulee olla tietoinen, jotta asian voi ottaa huomioon analysoinnissa ja tutkimustuloksia arvioitaessa. Muistiinpanot tapahtumista ja tilanteista on myös syytä tehdä mahdollisimman pian. Kenttähavaintojen tallentamiseen on kolme

¹⁴⁶ Mattila 2003.

¹⁴⁷ Lähdesmäki et al. 2015b.

¹⁴⁸ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 34.

¹⁴⁹ ks. Luku 1.2 "Tutkimusetiikka, lapset ja nuoret".

¹⁵⁰ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 49.

pääasiallista välinettä: käsin tehtävät muistiinpanot sekä ääni- ja/tai kuvataallennus. Arvokkaana apuna ovat myös hyvä muisti sekä kyky tehdä teräviä havaintoja.¹⁵¹ Kimblestä liikuntaa -tutkimukseni on pääosin havainnointia ilman osallistumista, mutta se sisältää myös osallistuvaa havainnointia. Ulvilan pelirata-testauksen tapahtumien havainnointin tein varsin karkealla tasolla, eli seurasin tapahtumia ja kirjasin ne jälkikäteen ylös. Otin myös valokuvia ja lyhyitä videoita puhelimeilläni, pystyäkseen dokumentoimaan ja kertomaan pelitestauksen tapahtumista. Lisäksi käytössä oli puolistrukturoitu haastattelulomake, johon kirjasin kunkin lapsen antamat vastaukset.

Kenttätutkimusta tehtäessä tulee ottaa huomioon myös tutkijan puhetyyli ja vaatetus. Ne molemmat ovat ryhmäkuuluvuuden ulkoisia tunnuksia, joita ainoastaan ryhmän todelliset jäsenet ovat oikeutettuja käyttämään. Jos tutkija yrittää puhua samalla puhetyylillä kuin tutkittavat, se saatetaan kokea yhtä negatiivisena asiana kuin jos tutkija keinotekoisesti matkisi tutkittaviensa pukeutumista. Joskus pukeutumista on muutettava tietoisesti, sillä vaatetus ei saa antaa sellaista kuvaa, että tutkija ja tutkittavat ovat esimerkiksi sosiaalisesti ja taloudellisesti etäällä toisistaan. Tavoitteena on, että tutkittavat ikään kuin unohtavat tutkijan roolin tutkijana.¹⁵² Matti Grönforsin kenttätutkimuskirjan esimerkeissä tutkittavina on mm. poliiseja ja romaneja sekä slummien asukkaita, joista oma tutkimusryhmäni, lapset ja nuoret, poikkeaa melkoisesti. Halusin kuitenkin vaatetuksellani viestiä lapsille, että vaikka teen tutkimusta, olen ensisijaisesti pelin ohjaaja ja leikittäjä, ”kimblettäjä”. Hauska *Kimblettäjä-lakki* auttoi minua itseäni myös virittäytymään tutkija-ohjaajan sekä eräänlaisen ”Kimble-tietäjän” rooliin, niin kuin joku lakkiini kirjoitetun tekstin erheellisesti luki. Valitsemani roolin mahdollinen vaikutus tutkimustuloksiin minun on muistettava arvioida tuloksia analysoidessani¹⁵³.

3.4.1 Kimble-peliradan suunnittelu ja testaus Ulvilassa

Kimble-liikuntapelin suunnittelu ja testaus jatkuivat Ulvilassa 28.6.2018, eli viikko ennen varsinaista aineistonkeruupäivää. Fyysisen peliradan suunnittelussa hyödynsin Mini-Pitkisliikuntapäivästä tuttuja elementtejä, eli palloja ja ämpäreitä, ja hankin mm. kassillisen pallomeripalloja sekä neljä ”kimblenväristä” saunapesusientä. Hankin myös muita punaisia, sinisiä, keltaisia ja vihreitä peli- ja toimintaratavälineitä: Boccia-pelin ostin pelinappuloiksi

¹⁵¹ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 76–77.

¹⁵² Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 30–31, 56–57, 77.

¹⁵³ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 39.

ja muoviset leikkuulaudat kotipesiksi. Peliaskelmat (4 x 20 kpl) leikkasin värillisistä A4-papereista (12 pikkulappua per arkki). Kotipihasta poimin kiviä paperipainoiksi ja käpyjä pelivälineiksi. Kotona oli myös valmiina jumppamatto, hyppynaru, tennispalloja, kangaspussi, Crocket-pelejä ja Twister-peli. Kierrätysmuoviset saavin, kuusi ämpäriä ja pari vesikuppia sain lahjoituksena Suomen Ekovalmisteelta. Lisäpuuhasteluna askartelin itselleni Kimblettäjä-lakin, eli kirjoitin ko. tekstin tusseilla kahteen kangaspalaan, jotka ompelin kotoa löytyneen lakin mainostekstien päälle. Lisäksi tein toimintaratoja varten neljä ”Kimble-keppiä”, Harry Potter -elokuvien huiSPAUSluutien¹⁵⁴ innoittamana. (Kuva 16.)



Kuva 16. ”Kimblestä liikuntaa” -pelirataestauksen suunnittelun vaiheita. Eri vaiheet olen dokumentoinut valokuvaamalla. Vasemmalla yläkulmassa Kimble-keppejä, kuvan alla Kimblettäjä-lakki ja alhaalla noppapallot. Oikeassa alakulmassa Kimble-vankkureiksi nimeämäni kärryt, joilla kuljetin tavarat pelitestauspaikalle. Kuvissa myös pelivälineistöä sekä Kimble-keppien tekemiseen liittyneitä välineitä.

¹⁵⁴ Ks. esim. Google-kuvahauulla ”huiSPAUS”.

Kimble-testipeliradat

Kvalitatiivisin menetelmin kerätty tieto on tutkijakohtaista, ja tutkija itse on siis tutkimuksen tärkein tutkimusväline. Aineistoa voidaan siksi tarkastella ainoastaan subjektiivisista¹⁵⁵ lähtökohdista. Tästä seuraa, että esimerkiksi kenttätutkimuksen ja havainnoinnin kautta tehtävän tutkimuksen *validius*, ja siten myös *validiteetti*¹⁵⁶ osoitetaan sillä, että tutkimusraportissa kerrotaan yksityiskohtaisesti kaikki ne asiat, minkä oletetaan helpottavan tutkimuksen itsenäistä arvioimista. Sama koskee kvalitatiivista tutkimusta yleensä, eli *validius* perustuu tutkimusprosessin yksityiskohtaiseen kuvaamiseen. Havainnointi- ja haastattelutilanteiden systemaattinen selvittäminen esimerkiksi auttaa ainakin osittain varmistamaan tutkimuksen *toistettavuuden*.¹⁵⁷ Oman tutkimusprosessini eri vaiheita olen pyrkinyt kuvaamaan monipuolisesti, sekä sanallisesti että valokuvien, taulukoiden ja videoiden avulla (katso mm. Kuvat 16–19).

Ulvilan pelirata-testauksen tavoite oli suunnitella pelitestauksen kannalta toimiva, mutta myös lapsille mielekäs ja liikunnallinen ”Kimblestä liikuntaa” -pelirata. Peliratoja oli alun perin tarkoitus olla kaksi: suorakaide erillisillä liikuntapisteillä ja toinen ympyrämallinen. Koska liikuntavälineitä ei olisi riittänyt kahdelle eri radalle, päädyin tekemään vain suorakaiteen mallisen. Ensimmäisen Kimble-peliradan suunnittelin ja rakensin itse, mutta jatkoradat kehitimme testauksen aikana, osittain yhdessä apuohjaajan kanssa. Aikomukseni ei ollut satsata liikuntavälineisiin, vaan halusin liikuntapisteiden toimintoihin mukaan ”kenen tahansa” kotoa jo löytyviä esineitä, ja hain inspiraatiota myös Kimblen väreistä. Noppa pyörittämisen liikunnallistamista ja pop-o-matic-toiminnon¹⁵⁸ mukaan liittämistä pohdin ja ideoin myös pitkään, mutta en keksinyt toimivaa vaihtoehtoa. En kuitenkaan halunnut käyttää perinteistä noppaa, siksi päädyin Mini-Pitkis-liikuntapäivän pelitestauksessa hyväksi havaittuun ”nosta pallo pussista” -mukaelmaan. Ensimmäinen peli pelattiin pareittain, ja pareilla oli vain yksi pelinappula, jotta peli etenisi rivakasti ja näkisin nopeasti, miten rata toimii. Kuvassa 17 näkyy Ulvilan pelirata-testauksen lähtö- ja lopputilanteet, suorakaide liikuntapisteillä ja ympyrämallinen (ks. myös Video 1). Radoista oli eri versioita, mutta rajasin kehittämisprosessin kuvaamisen sekä ratakuvaukset pois lopullisesta työstä.

¹⁵⁵ *Subjektiivisuus* tarkoittaa yksittäisen mielen näkökulmaa johonkin aiheeseen; yhden henkilön näkökulma. Tieteen termipankki: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:subjektiivisuus>.

¹⁵⁶ *Validiteetti* ilmaisee miten hyvin tutkimuksessa käytetty mittausmenetelmä mittaa juuri sitä ilmiön ominaisuutta, mitä on tarkoituskin mitata. Tilastokeskus 2018.

¹⁵⁷ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 105–107.

¹⁵⁸ *Pop-o-matic* on Kimble-pelilaudan keskellä sijaitseva nopansekoin, muovikupu, jota painamalla kuvun sisällä olevaa noppaa heitetään. Tactic Games 2018b.



Kuva 17. Kimble-peliratojen testaamista Ulvilassa 28.6.2018.

Tutkimusluvut ja haastattelulomake

Lapsia ja nuoria koskeva tutkimus asettaa tutkijoille erityisiä ehtoja. Tutkimuksen on oltava eettisesti kestävä, tutkimuksen kohteiden yksityisyys ja tietosuoja on turvattava, ja on myös kunnioitettava tutkittavien itsemääräämisoikeutta. Lisäksi pitää välttää aiheuttamista vahinkoja, sillä lapset ja nuoret ovat monesti hyvin alisteisessa asemassa aikuisiin nähden, mm. kehitystasonsa, ikänsä ja yhteiskunnallinen asemansa takia.¹⁵⁹ Kimble-pelirata-testauksen tutkimusluvut lasten vanhemmat täyttivät ennen testauksen alkua, ja myös lapsille kerrottiin mistä testauksessa on kyse. Lisäksi lapsilta kysyttiin lupa valokuvaukseen ja videointiin. Pekkarisen (2018) mukaan lapset ja nuoret eivät kuitenkaan välttämättä osaa itse arvioida omaa rooliaan tutkimuksessa tai tutkimuksen ja tutkimusluvan merkitystä, siksi laitoin pelitestauksesta koostamani videon vielä vanhemmille nähtäväksi ja kysyin julkaisuluvan sekä heiltä että lapsilta, jotta pystyin julkaisemaan pelitestausvideon ja valokuvia mm. sosiaalisen median kanavissani, joissa kerroin pelitestauksistani. Myös lasten ohjaajana toimineelta apuohjaajalta kysyin suullisen luvan.

Havainnointi ilman osallistumista on ”katsomalla oppimisen kautta” kerättyä tietoa. Tutkija on siis ulkopuolinen tarkkailija, joka tekee havainnot tutkittavasta kohteesta ja kirjaa havainnot muistiin analysointia varten. Havainnointiin liittyy usein myös yksityiskohtainen haastattelu, minkä kautta kerättyä aineistoa tutkija vertaa havainnoinnin kautta keräämänsä aineistoon. Haastatteluilla pyritään yleensä saamaan tietoa ihannemuodista ja käyttäytymisen ihannemuodoista, kun havainnoinnilla taas hankitaan tietoa ihannemuodiston noudattamisesta käytännössä.¹⁶⁰ Seitsemän lapsista vastasi Kimble-pelirata-testauksen jälkeen kysymyksiin, jotka perustuivat *puolistrukturoituun haastattelulomakkeeseen*, jossa oli sekä monivalintavaihtoehtoja että avoimia kysymyksiä. Kysymykset kysyin lapsilta suullisesti ja vastaukset kirjasin lomakkeelle, jossa kysyttiin myös lapsen ikä. Olin nimennyt pelitestauksen ”Sportti-Kimblen” pelaamiseksi, ja haastattelulomakkeen avulla oli tarkoitus testata kysymysten sopivuutta sekä kysymiseen kuluva aika. Haastattelujen perusteella Kimblen pelaaminen liikunnallisena versiona oli lapsista kivaa, ja suurin osa haluaisi joskus pelata uudelleen samanlaista peliä. Jonkin verran kiinnostusta herätti myös Sportti-Kimblen pelaamisen opettaminen kavereille sekä se, että saisi itse keksiä kavereiden kanssa uuden version pelistä. Lasten vastaukset löytyvät koontina liitteestä (Liite 1).

¹⁵⁹ Pekkarinen 2018.

¹⁶⁰ Grönfors 2011, 50–51.

3.4.2 Peliratatestauksen analysointi

Kvalitatiivinen tutkimusote mahdollistaa erilaiset *kokeilut* ennen kuin pitää päättää varsinaisesta lopullisesta tutkimusongelmasta. Laadullisten menetelmien käytön joustavuus onkin hyvä muistaa jo tutkimusongelmaa valittaessa ja ideoita kehiteltäessä. Monista tutkimuksista nimittäin ilmenee, että kun kenttätö on edennyt ja kentältä saadut vaikutteet on myös otettu huomioon, tutkimusongelma on muuttanut muotoaan tai jopa kokonaan vaihtunut. Tutkimusongelman kehittyminen tarkennettuun ja tiiviimpään muotoon tutkimusprosessin aikana on kvalitatiivisessa tutkimuksessa jo osa analyysiä. Suurin osa analyysiä voi siis tapahtua jo kenttätöön aikana, tutkijan kysymyksenasettelusta riippuen.¹⁶¹

Ulvilan peliratatestauksen kautta nousi esiin, että 1) liikuntapisteitä pitää olla riittävästi ja jokaiseen niihin pitää mahtua useampi pelaaja samaan aikaan liikkumaan. Lisäksi 2) yhden liikuntasuorituksen kesto pitäisi myös olla melko lyhyt, ja eri toimintapisteiden toimintojen keskenään suurin piirtein 3) saman kestoisia. Näin peli pääsisi etenemään sujuvasti, ja myös nopan käyttäminen tulisi mielekkäämmäksi. Kimble-keppien roolin olin etukäteen kuvitellut suuremmaksi, mutta keppien käyttäminen oli haastavaa, sillä lapset eivät keksineet niille omatoimisesti juuri mitään käyttöä. Pitäisi siis olla 4) lapsia inspiroivia välineitä mukana. Harry Potter -huispaus olisi saattanut innostaa lapsia, mutta se valttikortti jäi tässä testauksessa käyttämättä. Jumppamatolla liikkumiseen sen sijaan löytyi helposti eri versioita. Lapset tekivät kuperkeikkoja – osa yritti tehdä myös takaperin – sekä kärrynpyöriä, siltakaatoja, voltteja, etunojapunnerruksia ja vatsaliikkeitä. Vatsaliikkeet ja kuperkeikat heille annettiin etukäteen vinkiksi. Ulkona liikuttaessa pitää myös ottaa 5) sääolosuhteet huomioon: pelivälineet eivät saa olla liian kevyitä ja niiden pitää kestää sadetta. Esimerkiksi saunapesusienet tuuli vei mennessään ja paperiset peliaskelmat olivat liian pieniä; ne eivät juurikaan erottuneet, ja myös niitä tuuli riepotteli pitkin pihaa. 6) Testiryhmän koko oli sopiva (8–10), mutta testattavana pitäisi olla kaksi rataa samanaikaisesti, jotta ryhmä saadaan jaettua kahteen osaan. Lasten eri-ikäisyys ei mitenkään haitannut testausta, vaikka vanhemmat lapset olisivat selkeästi kaivanneet ”jotain erilaista” lisää myös. Lisäksi 7) lasten suoritusten huomioiminen ja heidän kannustamisensa, sekä 8) temppujen esittäminen videolle tuntui olevan lapsille tärkeää. Videolle esittämisen merkitystä en ollut osannut ennakkoon ajatella. Myös 9) lasten luonteva suhtautuminen tutkimukseen, valokuvaamiseen ja videointiin yllättivät minut positiivisesti, samoin 10) vanhempien osoittama

¹⁶¹ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 22–23.

kiinnostus pelitestausta kohtaan. 11) Haastatteluista opin, että osa haastattelukysymyksistä ei juuri tuonut lisäarvoa tutkimukseen ja myös sen, että kysyminen vie paljon aikaa. Siksi päätin toteuttaa haastattelut *kyselyinä*, eli lapset voisivat Pitkis-leirillä täyttää lomakkeen itse, ja heille voisi lopuksi esittää täydentäviä kysymyksiä, jos jää aikaa.

Kimblestä liikuntaa -pelirata-testauksen lopputuloksena syntyi kuntopiiri, jossa ei juuri ollut Kimblen ideologiaa mukana, tosin lapset vaikuttivat tyytyväisiltä tehtyihin muutoksiin, ja myös Kimblettäjä-lakki osoittautui mukavaksi lisäksi pelitestaukseen. Kuntopiiri oli selkeästi tämän testauksen toimivin ja liikunnallinen vaihtoehto, ja kuntopiirin etuna oli myös se, että pystyin helposti näkemään, mikä toiminto toimi, ja mikä ei. Aivan sattumalta lopputulos oli hyvin samankaltainen kuin luvussa 2.4 ”Kimble oman aikansa kuvaajana ja liikkumaan innostajana” esittämäni Kimble-liikuntapelit (= ei noppaa ja edettiin yksi peliaskelma kerrallaan), joihin tutustuin vasta kesän testauksen jälkeen. Pelitestauksen jälkeen olin sitä mieltä, että toteutan ”Kimblestä liikuntaa” -pelitestauksen Pitkis-Sportilla kuntopiirimäisesti, mutta peliin ja pelirataan pitää saada enemmän kimblemäisiä elementtejä mukaan. Testaus haastatteluineen kesti yhteensä noin 1,5 tuntia, mutta niin pitkää aikaa en suunnitellut käyttäväni tulevissa ryhmäkohtaisissa testauksissa. Videointi lasten esittäminen temppujen taltioimiseksi jäi myös vahvasti kytemään alitajuntaani.

Kimble-radan jatkotyöstäminen Pitkis-leiriä varten

Aloin työstää Pitkis-Sport-liikuntaleirillä tehtävää ”Kimblestä liikuntaa” -pelitestausta heti Ulvilassa järjestämäni ratatestauksen jälkeen, mm. askartelemalla isompia peliaskelmia ja hankkimalla lisää liikunta- ja pelivälineitä (Kuvat 18 ja 19). Varsinaista Kimble-pelikenttää pääsin suunnittelemaan Pitkis-leirillä vasta testauspäivää edeltävänä iltapäivänä, kun Pitkäjärven urheilukentän muut liikunnalliset Pitkis-toimintapaisteet oli saatu paikoilleen. Mittasin sopivan kokoisen kehän peliaskelmien, köyden ja kenttäviivoja avulla, ja otin radasta itselleni valokuvan. Suunnittelin myös toisen Kimble-radan paikan sekä liikuntapaisteiden sijainnin. Illan pelitestausta paikaksi valitsin telttaleirialueen viereisen sorakentän. Fyysiset testauspaikat sovin Pitkis-leirin ohjelmapäällikkö Juha Koskelon kanssa ja lisäksi sovin Pitkis-leiriväen kanssa värillisten peliliivien ja ämpärien lainaamisesta. Varsinaisesta Kimble-pelitestauksesta olin sopinut jo keväällä 2018 Pitkis-leiripäällikkö Jurkka Virtalan kanssa. Hän on sama henkilö, jonka kanssa sovin syksyllä 2017 Pitkis-Sport-aiheisen graduni tekemisestä, ja suunnittelin hänen kanssaan myös helmikuista Kupit Nurin -pelitestausta Mini-

Pitkikselle. Leirihenkeen ja Pitkis-maailmaan sisään pääsemisessä minua auttoivat aikaisemmat leirikokemukseni neljältä kesältä, kesän 2018 leirillä oleminen kahtena päivänä ennen Kimble-pelitestausta ja digitaalisen Sport Pitkis -pelin testaamiseen osallistuminen leirillä, samoin leiriohjaajan vaatetus ja Kimblettäjä-lakki, joka näkyy mm kuvassa 18.



**KIMBLESTÄ
LIIKUNTAAN**

Kuva 18. Pitkiksellä Kimble-peliradan rakentamiseen käytettyjä välineitä. Yhteensä käytin 15 m veneilyköyttä, 24 "sanomalehtiaskelmaa" (kiviä painoksi), 4 leikkuualustaa, 16 "kylmäkallea" (tai 8 Boccia-palloa), 4 ämpäriä ja 4 eriväristä peliliiviä. Nopaksi valitsin karvanopan ja suunnittelin nopan laittamista esimerkiksi muoviklipsuilla suljettavaan kakkukuppuun, mutta en kuitenkaan toteuttanut kotikutoista pop-o-matic-ideaani. Kuvassa myös Kimblettäjä-lakki ja Kimblestä liikuntaa -logo, jonka tein myöhemmin YouTube-videoita varten.



Hyppynaruja

Lisävälineet

Tutkimuslupalappuja

Liikuntavälineitä

Kimble-kepit

Kuva 19. Kimble-liikuntapisteiden liikuntavälineitä. Oikeassa yläkulmassa lisävälineitä uusien liikuntapisteiden suunnittelemiseksi: 1 ämpäri, 6 tennispalloa, 4 pesusientä, pitkä hyppynaru, 2 pölyhuiskaa ja 2 teräsriläkakkukupua.

4 Pelin liikunnallistaminen

4.1 Zombie Run Pori, hauska, pelillinen juoksutapahtuma

Hyvä vertailuesimerkki liikunnan pelillistämisestä, pelin liikunnallistamisesta ja samalla myös digitaalisen juoksupelin ”analogiseksi modaamisesta”¹⁶² on Turun yliopiston Porissa järjestämä *Zombie Run Pori 2015* -juoksutapahtuma.¹⁶³ Tapahtuma veti puoleensa lähes 120 osallistujaa, joista noin 50 oli viiden kilometrin kisareitin varrella juoksijoiden vyötäisillä roikkuneita elämännauhoja havitelleita zombeja. Juoksija-selviytyjien tavoite oli päästä maaliin hengissä, tosin matkanteko ei päättynyt elämännauhojen loppumiseen, vaan kisailua sai jatkaa reitin loppuun asti. Tapahtumaa Friman ja kumppanit ovat tutkineet ja kuvanneet pelillistymisen ja leikillistymisen kautta. Pelillisyyttä ilmeni juoksutapahtumassa mm. pelimaailmoista lainattuina elementteinä, joista esimerkkeinä pelimekaniikat, -taktiikat ja -välineet. Pelaaminen vaati myös liittoutumista, kirjoitettujen ja kirjoittamattomien sääntöjen noudattamista sekä muuttuviin tilanteisiin sopeutumista ja strategista ajattelua. Leikillisyyttä ilmeni zombiejuoksutapahtumassa mm. vapautumisena ja hassutteluna sekä roolipukeutumisenä ja roolipelaamisena, ja myös toiminta itsessään oli palkitsevaa ja sai aikaan spontaaneja toimia. *Zombie Run Pori 2015* oli siis hauskalla tavalla haastava ja jännä, ei-kaupallinen ja ei-kilpailullinen, mutta immerssiivisiä¹⁶⁴, arjesta irtautumisen kokemuksia tarjoava pelaamisen ja leikin yhdistävä juoksutapahtuma, kuitenkin selkeästi liikunnallinen, ja myös sellaisia henkilöitä kiinnostava, joita juokseminen ei yleensä kiinnosta. Tulevaisuudessa ei ehkä kannatkaan korostaa liikunnan merkitystä terveyden edistäjänä, vaan hyödyn sijasta puhua hauskuudesta. Edellä mainittuja Frimanin, Rantalan ja Turtiaisen esittämiä ajatuksia on hyödynnetty myös valtion liikuntapoliittisen selonteon laadinnassa¹⁶⁵. Kansallisissa opetussuunnitelmissa pelit ja leikki nähdään mm. toiminnallisina, koulupäivään vaihtelua tuovina oppimisen tapoina sekä luovana toimintana ja motivaation lähteenä. Liikunnan opetuksessa pelit nähdään urheiluna ja liikunnallisina peleinä, mm. pallopeleinä, sekä tapana opettaa yhteisöllisyyttä.¹⁶⁶ *Liikunnan hauskentaminen* saattaa siis hyvinkin olla uusi, merkittävä avaus liikuntakulttuurin edistämiseen, ja hauskuutta olen myös itse hyödyntänyt oman Kimble-liikuntapelini kehittämisessä ja pelitestauksissa.

¹⁶² Ks. esim. Suominen 2013 ja 2011b.

¹⁶³ Friman, Rantala & Turtiainen 2017.

¹⁶⁴ *To immerse = involve oneself deeply in a particular activity* (MOT Oxford Dictionary of English), uppoutua syvästi johonkin tiettyyn aktiviteettiin.

¹⁶⁵ Valtion liikuntaneuvosto 2018:6, 88.

¹⁶⁶ Aurava 2018.

4.2 Kimble-pelitestaukset Pitkis-Sport-leirillä

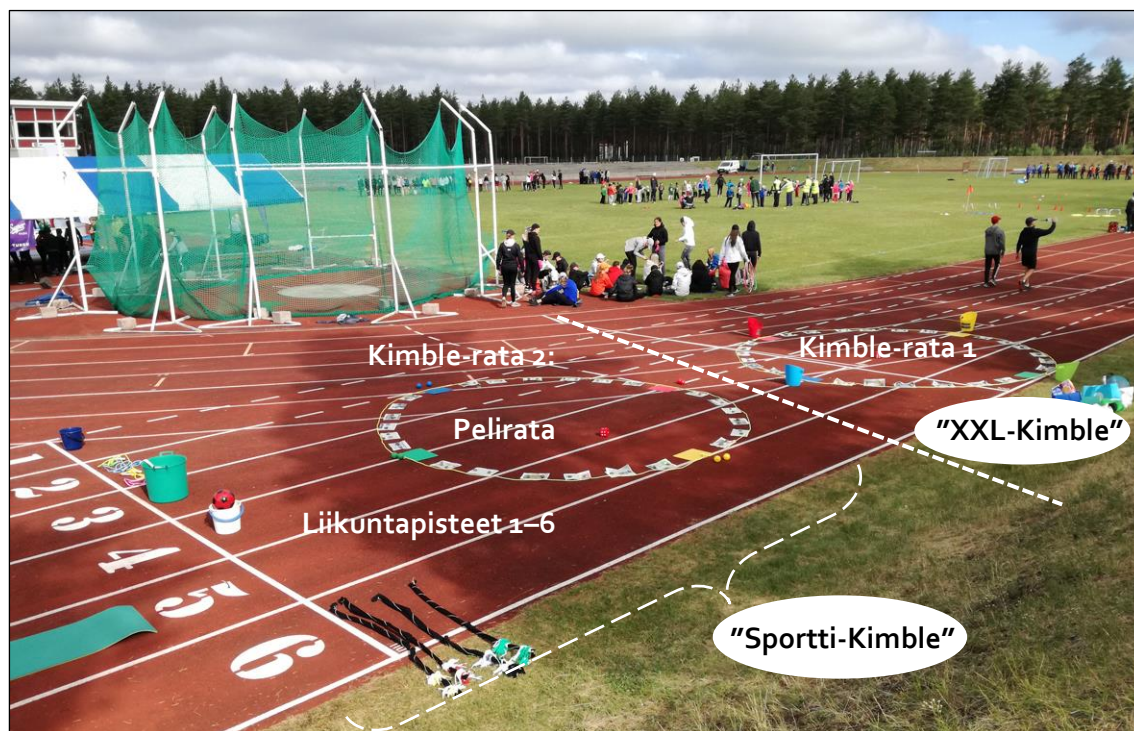
Liikunnallisen Kimble-pelini kehittäminen huipentui heinäkuussa 2018 testauksiin, jotka järjestin Pitkis-Sport-liikuntaleirillä torstaina 5.7. klo 10 alkaen. Olin aikataulutannut "Kimblestä liikuntaa" -testauksen niin, että Kokemäen Pitkäjärven vapaa-aikakeskuksen urheilukentällä olisi aamupäivällä kaksi testiryhmää klo 10–11 ja 11–12, sekä iltapäivällä yksi ryhmä klo 14–15. Lisäksi illalla klo 17–19 olisi mahdollista tulla leirialueen läheiselle sorakentälle non-stopina testaamaan pelaamista. Kimble-testiryhmät sovin Pitkis-leirillä alkuvuikon aikana: aamupäivällä tulisi kaksi 8–10 hengen ryhmää nuoria ja iltapäiväksi olin sopinut testin pyörätuolikoripalloilijoiden kanssa. Palloilijat kuitenkin joutuivat perumaan osallistumisensa, mutta sain sovittua toisen ryhmän tilalle: testaukseen osallistuisi yksi kahdeksan hengen ryhmä lapsia klo 13, kun klo 14 ei sopinut ryhmän aikatauluihin. Testiryhmät oli tarkoitus jakaa kahtia: toinen, eli 4–5 hengen ryhmä pelaisi perinteisenkaltaista Kimbleä peliradalla 1, ja toinen liikunnallistettua Kimbleä peliradalla 2 (Kuvat 20 ja 21). Noin 15–20 minuutin päästä ryhmät vaihtaisivat testirataa ja lopuksi koko 8–10 hengen ryhmä suunnittelisi uusia liikunnallisia toimintoja, joita voisi tehdä yhdessä parin kanssa. Toimintojen suunnitteluun voisi käyttää liikuntapisteillä jo olevia välineitä tai lisävälineitä, jotka toin radalle testauksen päätteeksi (ks. Kuva 19). Ulvilan pelirata-testauksessa ideoimani kuntopiirimäisen radan jouduin hylkäämään tilanpuutteen vuoksi, ja ei-liikuntavälineiden käyttämisen tarkoituksena oli haastaa pelaajien luovuutta ja ideointikykyä.

Kimble-radalla 1 ("XXL-Kimble") pelaajat noudattivat Kimble-lautapelin sääntöjä¹⁶⁷, mutta pelaaminen aloitettiin heti, eikä odotettu noppalukua 6. Kimbleä pelattiin liikkumalla, ja pelinappuloina toimivat neljä "kimblenväristä kylmäkallea", joiden kotipesinä toimivat värilliset ämpärit. Pelaajilla oli pelinappuloiden väriset peliliivit päällä, ja uusia nappuloita sai ottaa peliin vapaasti. Karvanoppaa heitti jokainen vuorollaan ja omaa pelinappulaa piti mennä siirtämään ulkokehän kautta, sekä myös palata ulkokehän kautta takaisin kotipesään, eikä kehän halki saanut oikaista. Luvulla 6 sai ylimääräisen heittovuoron. Jos pelikaverit päätyivät samaan peliruutuun, jo ruudussa oleva pelinappula tuli syödyksi ja se palautettiin takaisin ämpäriin. Pelin voitti se, joka ensimmäisenä sai kaikki neljä nappulaa takaisin kotipesään. Kotipesään/maaliin pääseminen ei vaatinut jotain tiettyä noppalukua.

Kimble-radalla 2 ("Sportti-Kimble") noudatettiin samoja sääntöjä kuin XXL-radalla, mutta käytössä oli vain 2 pelinappulaa. Mukana oli myös liikuntapisteet, jotka olin sijoittanut juoksuratojen 1–6 lähtöpaikalle. Noppaluku määräsi, kuinka monella liikuntapisteellä

¹⁶⁷ Kimblen säännöt, Tactic Games 2018a, www.kimble.fi/wordpress/index.php/saannot.

pelaaja joutui käymään. Jos pelaaja sai nopasta luvun 1, hän siirsi nappulansa yhden askelman eteenpäin ja siirtyi reippaasti ulkokehän kautta liikuntapisteelle 1, ja toisti liikunnallisen toiminnon yhden kerran. Noppaluvulla 6 joutui suorittamaan kaikki liikuntapisteet läpi. Liikuntavälineinä käytettiin oman pelivärin mukaisia välineitä, ja toistojen määrä määräytyi aina liikuntapisteen numeron mukaan. Toiminnot suoritettuaan pelaaja palasi takaisin kottipesään odottamaan uutta heittovuoroa. (Kuvat 20 ja 21.)



Kuva 20. Peliradat valmiina Pitkäjärven urheilukentällä. Kimble-radalla 1 pelattiin lautapelinkaltaista Kimbleä ja peliradalla 2 liikunnallistettua Kimbleä (pelirata ja liikuntapisteet). Ykkösradan pelin nimesin Saksan "Mensch ärger Dich nicht" -ihmisspeliesimerkkien mukaisesti *XXL-Kimbleksi* ja kakkosradan pelin *Sportti-Kimbleksi*.

			<p>1) Heitä Kimble-pelivärin mukainen pallo ämpäriin (1 heitto)</p>
			<p>2) Hypi 2 hyppyä hyppynarulla (valitse omanvärinen naru)</p>
			<p>3) Kuljeta vesikupilla oman pelivärin mukainen pallo saavista ämpäriin (3 palloa, jokainen erikseen)</p>
			<p>4) Pomputa palloa 4 kertaa (tai keksi jokin muu liike, 4x)</p>
			<p>5) Vatsarutistus 5 kertaa (tai keksi jokin muu liike, 5x)</p>
			<p>6) Omanvärisen Kimble-kepin kanssa kyykkykävelyä 6 askelta, tai 6x askelkyykkyjä (tai joku muu liike, 6x).</p>

Kuva 21. Kimble-liikuntapisteen 1–6 toiminnot ja perusohjeistus. Liikuntatehtävissä käytettiin oman pelivärin mukaisia välineitä, ja toistojen määrä määräytyi aina liikuntapisteen numeron mukaan. Noppaluku puolestaan määräsi, kuinka monella liikuntapisteellä pelaaja joutui käymään.

Pelitestaus nuorten ja lasten kanssa

Kimblestä liikuntaa -testauksiin ja Kimble-liikuntapelin kehittämiseen osallistui Pitkis-leirillä **59 lasta ja nuorta**. Urheilukentällä päivällä järjestettyihin testauksiin osallistui **17 nuorta** (iät 12–15 v.) ja **35 lasta** (iät 8–9 v.), sekä illalla järjestämäni testaukseen **7**. Liikunnallisen Sportti-Kimblen testaamista varten lapset ja nuoret oli jaettu pienryhmiin. Yhden testiryhmän ideaalikoko oli 4–5 henkeä, mutta lasten testiryhmien koko kasvoi käytännön syistä paljonkin. Lasten ryhmiä piti olla vain yksi, mutta ryhmiä tulikin kolme. Ryhmämuidosten takia sovelsin tutkimussuunnitelmaani ja jouduin jättämään tärkeiksi kokemiani osioita pois. Valintoja tehdessäni noudatin Grönforsin laadullisen tutkimuksen ohjeistusta, eli pidin suunnittelun mahdollisimman avoimena, joustavana ja kentällä tuleville vaikutteille alttiina: minun tuli siis varautua yllättäviin käännteisiin, ja kääntää odottamattomat tilanteet tutkimuksen eduksi. Tutkimuksen kulun yleinen joustavuus ja vakioinnin puute eivät Grönforsin mukaan kuitenkaan tarkoita valmistelemattomuutta, vaan sitä, että kentän vaikutus osataan hyödyntää tehokkaasti, mikä on yksi tutkimuksen onnistumisen edellytyksistä.¹⁶⁸

Nuorten ryhmille (Kuva 22) kerroin testauksen alussa tutkimusaiheestani sekä video- ja valokuvauksesta. Tutkimuslupalaput nuoret täyttivät ennen testausta ja kyselylomakkeen pelitestauksen lopuksi (Liite 2). He saivat mukaansa lapun myös kotiin vietäväksi, jossa kerroin pelitutkimuksesta ja siihen liittyvästä Kimble-pelitestauksesta. Lapun alaosassa oli kuva tutkimusluvasta sekä kyselylomakkeesta. Lisäksi mukana oli yhteystietoni sekä kehotus ottaa yhteyttä tiettyyn päivämäärään mennessä, mikäli huoltaja ei halua, että lapsi/nuori osallistuu pelitutkimukseen. Tutkimusluvut olin kiinnittänyt pyykkipojilla pahvialustaan yhdessä kyselylomakkeen ja kotiin vietävän lapun kanssa, mikä helpotti lappujen täyttämistä (ks. Kuva 19). Lupalaput ja lomakkeet nuoret tiputtivat kannelliseen pahvilaatikkoon. Lapsille (Kuva 23) kerroin video- ja valokuvaamisesta suullisesti, osalle heti testauksen alussa, osalle pelaamisen aikana. Videokamera oli jalustalla maapenkereen päällä, ja kuvasin lyhyitä videoita myös älypuhelimelläni. Lisäksi otin valokuvia.

Pelitestauksia varten ryhmät jaettiin kahtia: ryhmä B aloitti testaamisen Sportti-Kimble-radalla ja A-ryhmä XXL-radalla, ja noin 15–20 minuutin kuluttua testiradat vaihtuivat. Kahdella nuorten ryhmistä, N₂A ja N₂B, oli Kimble-radalla *erillinen nopanpyörittäjä*, samoin oli lasten ryhmissä. Käyn pelitestauksien tuloksia sekä muutoksista aiheutuneita haasteita läpi luvussa 4.3. ”Pitkis-tutkimusaineiston työstäminen”.

¹⁶⁸ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 24–25.



Kuva 22. Pitkis-nuoret testaavat Kimble-peliratoja.



Kuva 23. Pitkis-leirin lapsia Kimble-radoilla.

Kimble pihapelinä

Illan pelitestausta varten rakensin Pitkis-leirialueen läheiselle sorakentälle kaksi Kimble-rataa ja kuusi liikuntapistettä (Kuva 24). Erään leiriohjaajan avustuksella sain houkuteltua **seitsemän eri ikäistä lasta** pelaamaan peliä, iät arviolta 10 vuoden molemmin puolin. Ehdotin pelaajille pelin pelaamista kahdella eri Kimble-radalla, mutta lapset halusivat pelata pareittain. Yksi lapsista pelasi yksinään, kun ryhmän mukana tullut leirin apuohjaaja ei osallistunut peliin. Kimble oli entuudestaan lapsille tuttu lautapeli, mutta kertosimme perussäännöt ja kerroin, että peli voi alkaa heti, eli ei tarvitse odottaa noppalukua 6. Erillistä nopapelaajaa ei peliin valittu, ja pelinappuloita jokaisella parilla oli neljä. Illan pelitestausta oli eräänlainen varasuunnitelma, jos en jostain syystä onnistuisi päivän aikana keräämään riittävästi aineistoa. Koska aineistoa kertyi ennakoitua runsaammin, päätin antaa illan pelitestausta edetä pääosin omalla painollaan, enkä keskittyisi yksityiskohtiin, ja jätin pois myös kyselyt. Pelitestauksesta otin kaksi lyhyttä videota puhelimellani ja muutamia yleisvalokuvia (lapsista on valokuvaus- ja videointiluvat olemassa Pitkis-Sport-liikuntaleirin kautta). Tutkimuslupia en pyytänyt. *Piha-Kimble*ksi kutsumani peli saatiin pelattua alusta loppuun asti, ja pelin kesto oli noin yksi tunti. Pelitestauksen aikana en tehnyt muistiinpanoja, mutta kirjasin tapahtumat pian pelitapahtuman jälkeen. Varsinaisen pelitestauksen tuloksia analysoin luvussa 4.2. "Pitkis-tutkimusaineiston työstäminen".



Kuva 24. Kimble pihapelinä.

4.3 Pitkis-tutkimusaineiston työstäminen

Kenttätyö ja aineiston laadullinen analysointi tapahtuvat osittain samanaikaisesti, ja ne myös täydentävät toisiaan. Prosessiin kuuluu, että kentällä ollessaan tutkija valitsee/muokkaa ongelmia, käsitteitä ja määritteitä, jotka havaintojen pohjalta muotoutuvat ja selkiytyvät. Siksi aineiston voi yleensä analysoida vain ko. kenttätutkimuksen tehnyt tutkija. Tilanteista ja ilmiöistä tutkija voi tehdä analyysiä niiden toistuvuuden, useuden ja/tai jakautumisen pohjalta; jos ei tietoisesti ja systemaattisesti, niin ainakin alitajuisesti.¹⁶⁹ Taito ajatella onkin tutkimuksen tekijän ensimmäinen ja tärkein analyysimenetelmä, jolloin valittu tutkimusmenetelmä tuottaa ajattelulle tietyllä tavalla luokiteltua materiaalia, eli raaka-ainetta ajattelutyön pohjaksi.¹⁷⁰ Oma tutkielmani on edennyt erittäin aineistolähtöisesti ja muuttunut ajattelutyön kautta teoreettisemmaksi vasta työn edettyä. Kentällä en pelinohjaajana toimimisen takia analyysiä juurikaan pystynyt tekemään, mutta koen aineiston työstämisen ja etenkin analysoinnin olleen oppimismielessä tutkielmakokonaisuuteni tärkein osio, vaikka gradussani näkyy vain murto-osa tekemästani taustatyöstä. Tässä osiossa käyn läpi pelitestauksessa kokemiani haasteita, valokuvien ja videoiden käyttöä, videohavainnointia ja kyselyjä, sekä niiden kautta esiin nousseita asioita. Ensimmäiseksi kerron lyhyesti Piha-Kimble-testauksesta, josta en tehnyt videohavainnointia, eivätkä pelaajat täyttäneet kyselylomakkeita, mutta kirjasin muistiinpanot ylös pelitapahtuman jälkeen.

Piha-Kimbleksi nimeämäni peliversiota lapset pelasivat aluksi itsenäisesti, *paripelinä*. Jonkin ajan kuluttua ehdotin lapsille liikuntapisteiden lisäämistä peliin, siten, että ne pelaajat tulevat liikuntapisteille jotka haluavat, esimerkiksi vain toinen parista. Muutaman heittokierroksen ajan toimittiinkin näin, mutta lapset jatkoivat Kimblen pelaamista perinteisenä versiona. Toinen peliparista saattoi lähteä kesken pelin käymään jossain, ja taisi joku pelaaja vaihtuakin, mutta se ei haitannut pelin etenemistä. Lisäohjeistusta minulta kysyttiin ainoastaan siihen, saako numeron kuusi heittänyt heittää noppaa uudelleen. Neljännen leiripäivän iltana lapset olivat selkeästi ylienergisiä, eivätkä ihan kaikki tunteneet toisiansa nimeltä, mutta heille oli lajileirissä muodostunut oma yhteinen, hauska puhetapa, jota he käyttivät myös pelatessaan. Pelin aikana lapset keskustelivat erittäin aktiivisesti, keskittyivät tapahtumiin ja eläytyivät aidosti. Kimbleä he pelasivat vahvasti omina värijoukkueina, ja pelissä korostui sekä sosiaalisuus että strateginen pelaaminen. Vaikka peliä johtavan parin nappulat olivat kaikkien joukkueiden ”syömisen” kohteena, eteni peli kuitenkin

¹⁶⁹ Grönfors & Vilka (toim.) 2011, 85.

¹⁷⁰ Hakala 2015, 18–34.

hyvässä hengessä, ja pelin lopussa kaikki kannustivat maaliin pääseviä saamaan halutun noppaluvun. Maaliin pääsemisen säännöt (samat kuin lautapelissä) lapset sopivat keskenään, vaikka erillisiä "maaliruutuja" ei oltu rataan merkitty, eikä maaliin pääsemisen säännöistä oltu erikseen mainittu. Karvanoppaa lapset heittivät perinteisesti, tai sitten toinen parista toimi esim. syöttäjänä ja toinen löi noppaa kädellään, kuin mailalla pesäpalloa.

Muun Pitkis-tutkimusaineiston työstämisen aloitin skannaamalla kyselyvastaukset ja tutkimusluvut pdf-tiedostoiksi ulkoiselle kovalevyille, jonne siirsin myös valokuvat ja videot. Varmuuskopioita tallensin toiselle kovalevyille, aktiivivaiheessa useasti päivässä. Videohavainnoinnin perustana olleet videot nimesin ja numeroin, ja merkitsin niihin myös tallenteiden kestot. Tavoitteena oli kuvata Kimble-pelitestaukset videolle ilman taukoja alusta loppuun asti, mutta sähköön saaminen ei kuvauspaikalle onnistunut. Tiesin, että videokameran akku kestäisi noin kaksi tuntia, siksi päädyin aloittamaan tallennukset vasta tutkimuslupalappujen täyttämisen jälkeen. Samasta syystä pysäytin kuvaamisen nuorten ryhmien N1 ja N2 aktiivisen testausten jälkeen. Kamera-akun lataamiselle piti olla aikaa klo 12–14, mutta iltapäivän aikataulut muuttuivat, eikä lataus onnistunut. Akusta siis loppui virta kesken testausten: lasten ryhmä L1 mahtui mukaan, L2 osittain, mutta L3 ei ollenkaan.

Aikataulumuutosten ja isojen ryhmäkokojen vuoksi jouduin lyhentämään lasten ryhmien testausaikaa sekä soveltamaan pelitapaa ja pelirooleja. Esimerkiksi testiryhmässä L1B oli 8 lasta, suunnittelemani 4–5 sijasta, ja aikataulujen muuttumisen takia vain B-ryhmäläiset testasivat liikunnallista pelirataa. Lisäksi ryhmä L1 ei ehtinyt vastata kyselyyn, ja myös tutkimuslupien keräämisen kanssa tuli yllättävä ongelma, kun aikataulu ei mahdollistanut kirjallisten lomakkeiden täyttämistä. Leiriläisistä oli jo olemassa valokuvaus- ja videointiluvat Pitkis-leirin kautta, niinpä hoidin tutkimuslupa-asian lähettämällä lasten huoltajille sähköpostia leirin jälkeen, Pitkis-organisaation avustamana. Viestin lähettämisen mahdollisti se, että lapset olivat kaikki samasta lajileiristä. Tutkimuksesta kertomisen lisäksi pyysin huoltajia ilmoittamaan, mikäli lapsi ei saisi osallistua pelitutkimukseen, tai jos videoita ja valokuvia ei saisi esittää julkisesti. Kieltäviä vastauksia ei tullut.

Valokuvausta olen käyttänyt tapahtumien ja tutkimusprosessin dokumentoimiseen sekä pelitapahtumista kertomiseen. Pitkis-pelitestauksen valmisteluista on 23 valokuvaa, varsinaisesta pelitestauksesta 63, ja pelivälineistäkin kymmeniä valokuvia. *Videomateriaalia* on noin 2 tuntia, lisäksi kuvasin lyhyitä otoksia myös älypuhelimellani, sillä suunnittelin käyttäväni kyseisiä videopätkiä lasten ideoiden koostamiseksi ja myös tapahtumien todentamiseksi. Ratkaisu osoittautui toimivaksi, varsinkin kun iltapäivän toisen ja kolmannen ryhmän sekä illan pelitapahtumien taltioiminen olisi muuten jäänyt kokonaan tekemättä.

Se, että en saanut videoita L3-ryhmän pelitestausta akkuvirran loppumisen takia, rajasi automaattisesti havainnointiaineistoani. Osasta valokuvia ja puhelimella kuvaamistani videoita olen koostanut viisi 1–2 minuutin mittaista videoita, jotka olen tallentanut YouTubeen (Videot 1–5)¹⁷¹. Tutkimusaineistona käyttämäni Pitkis-Sport-videot ovat hallussani, ja olen arkistoinut kaiken aineiston Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman arkistointisääntöjen mukaisesti. Tutkimustyön edetessä kokosin haasteista, havainnoinnista ja kyselyistä tietoa testiryhmittäin taulukkoon 5, johon kirjasin myös muita olennaisia taustatietoja tutkimuksestani.

Ryhmä (koko)	Video-kuvauksesta kerrottu	Tutkimuslupa kysytty	Kehittikö ryhmä liikunnallisia toimintoja?	Video-tallenne (Pitkiso1–Pitkiso7)	Lyhyt-videoita (puhelimien kamera)	Kyselylomake
N1 (8)	Ennen testausta	Etukäteen	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
N2 (9)	Ennen testausta	Etukäteen	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
L1 (13)	Testin aikana	Jälkikäteen sähköpostilla	Ei	Kyllä	Kyllä	Ei
L2 (12)	Ennen testausta	Jälkikäteen sähköpostilla	Osa ryhmästä	Osittain	Kyllä	Kyllä
L3 (10)	Ennen testausta	Jälkikäteen sähköpostilla	Osa ryhmästä	Ei	Kyllä	Kyllä
P (7)	Kyllä	Ei	Ei	Ei	Kyllä	Ei
59 hlöä						34 kpl

Taulukko 5. Tutkimuksen taustatiedot ryhmittäin. N1 ja N2 tarkoittavat nuorten ryhmiä, L1–L3 lasten ryhmiä. P tarkoittaa Piha-Kimbleä pelannutta ryhmää.

4.3.1 Videohavainnointi

Tein videohavainnointia vain Sportti-Kimbleksi nimeämälläni radalla, missä oli sekä pelirata että kuusi liikuntapistettä. Videohavainnoinnin rajaaminen Kimble-radan 2 tapahtumiin pohjautuu tutkimusaiheeseeni, joka on pelin liikunnallistaminen. Kimble-rata 1, ”XXL-Kimbleksi” nimeämäni rata, oli mukana testauksessa siksi, että saisin järkevän määrän testiajia paikalle yhdellä kertaa, mutta aktiivisen testiryhmän koko ei olisi liian iso, mikä oli selkeä johtopäätös Ulvilan Kimble-peliratatestauksesta (ks. Luku 3.4.2). Videokameran sijainti mahdollisti sen, että havainnointi kakkosradalla oli helppoa, mutta pystyisin tarvitta-

¹⁷¹ Lehtonen 2018: Kimblestä liikuntaa! – Sportti-Kimble, YouTube-kanava.

essa havainnoimaan myös ykkösradan toimia. Havainnoinnin rajaamisesta ja havainnoinnin kohteista tein päätöksen vasta videot katsottuani. Yhden pelaajan havainnoinnin otin mukaan mm. sen takia, että se osoittautui toimivaksi jo Kupit Nurin -testauksessa Mini-Pitkis-liikuntapäivässä ¹⁷². Havainnointisuunnitelmani olen kuvannut taulukossa 6, ja yksityiskohtaiset havaintoni kirjasin erilliseen havainnointimuistioon, jonka olen tallentanut sähköiseen gradukansioon ulkoiselle kovalevylle.

Mitä haluttiin selvittää?	Mitä havainnoitiin?	Hlömäärä (25)
1) Miten Kimble-pelin alkuperäinen idea säilyy?	1) Nopan heittotavat 2) Pelivuorojen noudattaminen ja kierros/rata-aika 3) Pelinappuloiden syöminen ja maaliin pääseminen (Ryhmät: N1A ja N1B)	8 (2 testiryhmää)
2) Mitä liikunnallistetun Kimblen pelaamisessa tapahtuu?	Yhden pelaajan (N1PB) toimien havainnointi pelitestauksen aikana	1
	Yleishavainnointi lasten ryhmän L1B pelaamisesta	8 (1 testiryhmä)
3) Kuinka paljon uusia toimintoja nuoret keksivät liikuntapisteille?	Nuorten ryhmien N1 ja N2 liikuntapisteille 4–6 aktiivisen pelitestauksen aikana keksimät liikuntamuodot: - piste 5: ryhmät N1A ja N1B - pisteet 4–6: ryhmät N2A ja N2B	17 (4 testiryhmää)
	Nuorten ryhmien N1 ja N2 keksimät uudet liikunnalliset toiminnot liikuntapisteille pelitestauksen jälkeen, yhdessä parin kanssa.	17 (4 testiryhmää)

Taulukko 6. Havainnointisuunnitelma ja havainnoinnin rajaaminen. Videohavainnointia tein vain Sportti-Kimble-radan, eli liikunnallistetun Kimble-rata 2:n tapahtumista.

Havainnoinnin rajaamisen seurauksena **tarkkailin 25 lapsen ja nuoren pelaamiseen liittyviä tapahtumia** liikunnallisella Kimble-radalla (**17 nuorta ja 8 lasta**). Nuorten ryhmän N1 pelaajat testasivat liikunnallista Kimbleä 11–12 minuutin ajan kahdessa ryhmässä (4 + 4). Peliradan tapahtumista tein määrällistä havainnointia ja tarkkailin nopanheittotapoja. Havainnoin myös yhden pelaajan pelaamista ja uusien liikunnallisten toimintojen kehittämistä, pelaamisen aikana ja pelaamisen jälkeen. Seurasin osaryhmä N1B:n testausta lähes koko ajan ja annoin tarvittaessa lisäohjeita, mutta N1A:n testausta seurasin vain hetken aikaa, enkä käytännössä puuttanut pelin kulkuun ollenkaan. Nuorten ryhmä N2 puolestaan päätyi ottamaan Sportti-Kimble-radalle erillisen nopanheittäjän molemmissa testauksissa (yht. 9 pelaajaa). Olin varautunut siihen, että peleissä saattaa olla erillinen nopanheittäjä, mutta jos olisin tiennyt havainnoivani myös pelaajien nopanheittotapoja, olisin sijoittanut

¹⁷² Lehtonen 2018.

nopanheittäjän radalle 1. N2-ryhmän videot katsoin ensin ilman havaintojen tarkkaa kirjaimista, ja kun huomasin, että ensimmäisestä testiryhmästä poikkeavat toiminnot näyttivät painottuvan liikuntapisteille, päätin havainnoida N2 osalta vain uusien liikuntamuotojen kehittämistä. *Lasten ryhmille (L1–L3)* jouduin soveltamaan tutkimussuunnitelmaani, koska suunnitellun yhden ryhmän sijasta liikunnallista Kimbleä pelasi kolme ryhmää, ja kokonainen videotallenne oli vain ensimmäisestä testiryhmästä. Videot katsottuani päädyin tekemään lasten videoilta yleishavainnointia ryhmästä L1B. (Ks. Taulukot 5 ja 6.)

1) Miten Kimble-pelin alkuperäinen idea säilyy?

Tein pelirataosion tapahtumista määrällistä analyysiä toistoja laskemalla. Havainnoin nopan heittotapoja, pelivurojen noudattamista, kierros/rata-aikaa, pelinappuloiden syömistä ja maaliin pääsemistä. Koska havainnoitavana oli kaksi 4 hengen ryhmää (N1A ja N1B) ja eri toimintokokonaisuuksia, katson videot läpi useamman kerran, joko havainnointi- tai henkilö kerrallaan. Määrällisen havainnoinnin tulokset kirjasin ensin paperille ja sitten Excel-tiedostoon. Kierrosmäärien ja kierrosnopeuden laskemiseen sekä pelinappuloiden syömistä tarkkailemiseen liittyi myös laadullinen havainnointi, eli nopan heittotapa. Laadullisen ja määrällisen analyysin avulla hain merkkejä pelaajien kilpailullisuudesta, pelitaktiikasta ja persoonasta. Aktiivisen pelitestauksen kesto oli molemmilla havainnoimillani ryhmillä 11–12 minuuttia. Testauksen keston mittasin siitä, kun noppaa heitettiin ensimmäisen ja viimeisen kerran. Pelikierroksia ryhmällä N1B oli yhteensä 39 ja N1A:lla 46. Yhden kierroksen kesto B-ryhmällä oli keskimäärin 1 minuutti ja 29 sekuntia, ja 3 pelaajista pelasi liikunnallista Kimbleä 10 kierrosta ja yksi 9 kierrosta. N1A-ryhmän keskimääräinen kierrosnopeus oli melko hurja: 56 sekuntia, minkä laskin eniten ja vähiten kierroksia kiertäneen pelaajan keskiarvosta. Kierroksia nopeimmalle pelaajalle kertyi 14 ja hitaimmalle 10. Kaksi muuta pelaajaa pelasivat 10 ja 12 kierrosta. Määrälliset tulokset löytyvät liitteestä 3.

Ryhmä N1A oli pelannut "XXL-Kimbleä" radalla 1 ennen liikunnallista versiota, mikä mahdollisti nopeamman etenemisen, tai niin tuloksia ainakin aluksi tulkitsein. Tarkempi havainnointi paljasti, että toinen ryhmä, N1B, noudatti pelivuroja joka kierroksella, paitsi kerran, mihin liittyvän tapahtuman kuvaan kohdassa 2 (mitä pelin aikana tapahtuu). Pelamisvurojen sääntöjen noudattaminen todennäköisesti hidasti pelaamista, ja vurojen noudattamiseen puolestaan vaikutti se, tarkkailinko minä pelaamista vai en. Ryhmän N1A pelivurot sekosivat jo toisen kierroksen jälkeen, ja vuroja sekoitti etenkin pelaaja N1VA, joka oli havaintojen perusteella kyseisen osapelitestauksen kilpailullisin pelaaja. Kilpailullinen pelitapa sai kehittyä pelaajien keskuudessa vapaasti, koska minä, pelinohjaaja, en ollut

tarkkailemassa pelitapahtumia. Tutkimustulosten kannalta tämä osoittautui sekä huonoksi että hyväksi asiaksi. Tulosten vertaileminen ei ollut yhteismitallista, kun prosessi ei ollut täysin samanlainen, mutta pelitavan muuttuminen sen sijaan oli kiinnostava löydös.

Laadullisen havainnoinnin kautta löysin kuusi erilaista nopanheittotapaa: 1) normaali, 2) vieritys, 3) ylös, 4) korkealle, 5) potku maassa ja 6) muu. Heittotavoista normaali oli yleisin (27 havaintoa), ja vieritys seuraavaksi suosituin (22 havaintoa), heitto ylös sijoittui kolmanneksi (14 havaintoa) ja potku maassa kolmanneksi (13 havaintoa). Nopan maassa potkimista harrasti kuitenkin vain kaksi pelaaja (11 + 2 havaintoa). Vierityksen tulkitsin havaintojen perusteella olevan *taktisin* nopanheittotapa. Heittotapojen ylös, korkealle ja muu päättelin olevan *leikillisiä ja luovia* heittotapoja ja nopan potkiminen maassa oli mielestäni eräänlainen *tylsistymisen* osoitus. Kun havainnoin noppaa usein maassa potkinutta pelaajaa uusien liikuntamuotojen kehittäjänä, pelaaja olikin aktiivinen. Tylsistymisen vaihtuminen aktiivisuudeksi saattaisi selittyä sillä, että kyseinen pelaaja oli aloittanut pelitestauksen perinteiseltä Kimble-radalta, eli nopan heittäminen ja "rata-Kimblen" oli hänelle jo tuttua, uusien toimintojen suunnitteleminen taas ei. Kimble-lautapelin pelaaminen ei todennäköisesti kaikkia edes miellytä, eli se saattaisi myös olla taustalla "tylsään" nopanheittotapaan.

Pelinappuloita kilpailullisemmassa versiossa syötiin vähemmän kuin sääntöjen noudattamiseen perustuvassa pelitavassa, mutta oman pelinappulan yllättävällä syömisellä oli selkeä vaikutus ainakin yhden pelaajan nopanheittotapaan ja sääntöjen noudattamiseen. Pelisääntöjen noudattamisen tarkka havainnointi ei onnistunut, koska videolla ei näkynyt selkeästi, minkä noppaluvun pelaaja heitti. Noppaluvun pystyi kuitenkin päättelemään pelinappulan siirroista ja siitä, kuinka monella liikuntapisteellä pelaaja kävi. Tällaista laskentamenetelmää käytin mm. yhden pelaajan havainnoinnissa, kun tarkkailin noudattaako pelaaja sääntöjä vai ei. Maaliin nuorten pelitestauksessa pääsi vain kolme pelaajaa, syynä pelaajan rajallisuus. (Liite 3.) Syvensin määrällistä analyysiäni tarkkailemalla yksittäistä pelaajaa ja myös yhtä pelitapahtumaa, mistä kerron seuraavassa osiossa.

2) Mitä liikunnallistetun Kimblen pelaamisessa tapahtuu?

Tein videohavainnointia yhden pelaajan, eli N1PB:n toimista aktiivisen Sportti-Kimble-pelitestauksen aikana. Kirjasin samalla yleisiä huomioita pelitestauksen aikana tapahtuneista asioista ja seurasin myös omia toimiani pelinohjaajana, Kimblettäjänä. Nopan heittotavat kirjasin havainnointimuistiinpanoihin samoilla termeillä kuin mitä kirjasin ne määrällisen havainnoinnin Excel-tiedostoon (normaali, vieritys, ylös, korkealle, potku maassa ja muu). Lisäksi nopanheittovuorojen kellonajat merkitsin samalla tavalla kuin Excelissä (keltainen

korostusväri), mikä helpotti tapahtumien tarkistamista ja todentamista jälkikäteen. Muistiinpanoissani käytin myös muuta värikoodausta havainnoinnin kautta esiin nousseiden asioiden korostamiseksi.

Havainnoimani pelaaja N1PB ei edustanut pelitestauksen keskivertopelaajaa, vaan pikemminkin aktiivisinta ääripäätä. Laadullisen havainnoinnin kautta pystyin päättelemään, että pelaaja on hyvin liikunnallinen, sillä hän liikkui ripeästi pelipaikasta toiseen, teki liikuntasuoritukset vähintään minimitasolla (yleensä enemmän toistoja kuin oli ohjeistettu, etenkin liikuntapisteillä 5 ja 6) ja esimerkiksi tuplalinkkuveitsiliikkeen tekeminen onnistui häneltä vaivatta. Pelaaja oli myös hyvin idearikas, sillä hän keksi useita eri liikkumistapoja liikuntapisteille ja myös nopanheittotavoissa hän oli hyvin kekseliäs. Määrällisen havainnoinnin kautta kirjasin hänelle 5 erilaista nopanheittotapaa, kun muilla saman ryhmän pelaajilla erilaisia heittotapoja oli 3, 2 ja 1. Pelaaja myös noudatti sääntöjä, ja kehitti aktiivisen pelitestauksen aikana enemmän erilaisia liikkumistapoja kuin yksikään muu pelaaja. Liikuntasuoritusten tekeminen näytti olevan hänelle pelissä tärkeintä, ei pelinopeus tai muita vastaan kisaaminen. Muiden pelaajien nappuloita hän ei syönyt, mutta hänen nappulansa ei myöskään tullut syödyksi. N1PB oli myös oman pelitestinsä ainoa pelaaja, joka sai yhden pelinappulan maaliin. Maaliin pääsyn yhteydessä hänellä olisi itse asiassa ollut mahdollisuus syödä toisen pelaajan nappula, mutta hän ei tätä ilmeisesti iloltaan huomannut. Maaliin päästyään pelaaja tuuletti ja haki minuun, pelinohjaajaan, katsekontaktia, mutta en ollut juuri silloin peliradan läheisyydessä.

”Hihkuu ’Mä pääsin’, ja tuulettaa kädet ylhäällä. Katsahtaa sinne päin, missä minä olen seisonut vielä hetki sitten. Laskee kädet ja tuulettaa uudelleen nopeasti pään korkeudelle. Ottaa sitten juoksuhyppyaskeleen kädet ylhäällä, ja juoksee Kimble-pelikehän halki X1:lle. - - -. [Olisi voinut syödä pelaajan N1SB:n nappulan (oli hänen kotipesässään), ei huomaa tätä]”

Samassa pelitestauksessa nousi esiin myös yksi mielenkiintoinen tapahtuma, joka liittyi nappuloiden syömiseen ja sääntöjen noudattamiseen; sama tapahtuma, josta mainitsin myös määrällisen havainnoinnin yhteydessä:

”N1VB on juuri syönyt N1SB:n nappulan ja palauttaa sen pelikaverin kotipesään. N1SB heittää noppaluvun 3, mutta ei laske kotipesää peliaskelmaksi ja siirtää siksi juuri kotipesään palautunutta nappulaa yhden liikaa eteenpäin, ja lähtee liikuntapisteelle X1. Puutun asiaan, kun huomaan ”syömissä mahdollisuuden menneen ohi” ja näin N1SB saa vastavuoroisesti syötyä N1VB:n nappulan. N1VB seuraa tapahtumaa kehän keskeltä; hän sai edellisellä heittovuorollaan noppaluvun 1 ja ehti jo palata liikuntapisteeltä takaisin peliradalle. N1VB hämmentyy tilanteesta sen verran, että heittää noppaa väärällä vuorolla [ainoa väärä vuoro tämän testauksen aikana], ja etenee myös radalla väärin. Hän saa noppaluvun 6, mutta juuri annettujen ohjeiden vastaisesti ei laske omaa kotipesäänsä askelmaksi ja hypää myös laskelmissaan yhden askelman yli; sen, missä on jonkun toisen pelinappula. Lopputuloksena etenee 8 peliaskelmaa. En huomaa virhettä, sillä oma huomioni on jo muualla, ja olen siirtymässä penkereelle ottamaan valokuvia, ja häivyn pois videokameran kuvasta. [Videota edestakaisin kelatessani huomaan, että peliä on pelattu niin, että kotipesää ei ole

laskettu mukaan ensimmäiseksi peliaskelmaksi silloin kun uusi nappula laitetaan peliin sisään; en siis ole riittävän painokkaasti korostanut sitä, mikä on ykkösaskelma].”

Määrällisen havainnon kautta havaitsin, että edellisen esimerkin pelaaja N1VB vaikuttaisi olleen testiradan kilpailullisin pelaaja, sillä hän oli syönyt eniten muiden pelaajien nappuloita, ja hän oli myös heittänyt noppaa taktisimmin, eli matalalla maassa vierittäen (7 heittoa kymmenestä), jonka olen nimennyt määrälliseen koontiin termillä ”vieritys”. Vain kolmessa kohdassa, mm. väärällä pelivuorolla pelaaja heitti noppaa ”normaaliksi” kuvaamalla tavalla, joka ei kuitenkaan ollut hänen normaali heittotapansa. (Liite 3.)

Tein yleishavainnointi myös lasten pelaamisesta. Testiryhmässä L1B oli 8 lasta, eli 4 pelaajaa enemmän kuin mitä ryhmän ideaalikoko olisi ollut. Aktiivinen pelitestaus kesti noin 16 minuuttia, ja ryhmä testasi vain liikunnallista pelirataa, eikä täyttänyt kyselylomakkeita. Testauksen alkaessa peliradalla oli viisi pelaajaa, joista neljä istui kotipesissään ja napanheittäjä makasi maassa pelikehän keskellä. Yksi pelaajista oli nimitetty liikuntapisteelle 5 tuomari-tarkkailijaksi, jonka tehtäviin kuului tarkkailla pelaajien toimia liikuntapisteillä ja tyhjentää palloja ämpäreistä saaveihin sekä määrätä, mitä liikunnallista pelaajat tekevät pisteellä 5. Kaksi pelaajista oli Pitkis-ohjaajan vierellä, eikä heillä ollut aktiivista roolia pelissä, syytä tähän en ole kirjannut ylös. Pelaamisen aikana ”peliin osallistumattomat” lapset kuitenkin siirtyvät liikuntapisteelle 5 tuomari-tarkkailijan seuraksi. Lisäksi pelin puolivälissä alkuperäinen tuomari-tarkkailija ja napanheittäjä vaihtoivat rooleja.

Se, että pelaajia oli suunniteltua enemmän, aiheutti kitkaa pelaamisessa. Erityisesti tuomareiden toimintaan muut pelaajat puuttuivat kovaäänisesti, koska tuomarit (1–3 pelaajaa) pääosin vain loikoilivat liikuntapisteiden 5 jumppa-alustoilla, eivätkä kaikki heistä tyhjentäneet palloämpäreitä, vaikka se oli annettu heille tehtäväksi. Tulkitsin kahden tuomarin haluttomuuden tyhjentää palloämpäreitä ensin väsymykseksi tai kiinnostuksen puutteeksi, mm. sen takia, että selkeä ohjeistaminen ei saanut heitä liikkeelle, eikä edes liikunnallisten toimintojen suunnittelu, jota heille ehdotin. Toisin kävi esimerkiksi iltapäivän toisessa ryhmässä, jossa tuomari-tarkkailijat juoksivat innokkaana tyhjentämässä ämpäreitä samalla kun suunnittelivat uusia liikunnallisia toimintoja. Videot katsottuani havaitsin ainakin yhden selkeän syyn ko. kahden tuomarin toimimattomuudelle. Kun alkuperäinen tuomari siirtyi napanheittäjäksi, noppapelaaja tuli kolmanneksi tuomariksi liikuntapisteelle 5 ja meni makaamaan sille makuualustalle, joka vapautui alkuperäiseltä tuomarilta. Jo pisteellä ollut toinen pelaaja ei tästä pitänyt.

”X-lippispäinen ottaa y-housuisen (noppapelaaja) vastaan ja antaa ohjeita, miten tuomari toimii liikuntapisteellä X5. Y-housuinen menee heti jumppa-alustalle makaamaan, x-lippispäinen flossaa ja z-housuinen makaa toisella jumppa-alustalla selällään, lippis kasvojen

edessä. X-lippispäinen keinuttelee z-housuista lantioilta, kiertää kävelleen tämän ympäri ja tekee pelaajien väliin tilaa itselleen siirtämällä y-housuista, menee makaamaan selälleen + tuuppaa y-housuista kyynärpäällä. Z-housuinen on noussut istumaan. Y-housuinen yrittää ottaa tilaa itselleen alustalla, mutta x-lippispäinen ei anna. Y-housuinen antaa periksi, siirtyy pois alustalta > istuu polvillaan pisteellä 6 ja alkaa nyplätä sormiaan.”

En ollut näkemässä kyseistä tilannetta, ja kun tulin aivan ko. tapahtuman jälkeen muistutamaan tuomareita palloämpärien tyhjentämisestä, x-lippispäinen ja y-housuinen eivät reagoineet, koska heillä oli ilmeisesti ns. valtataistelu kesken. Z-housuinen sen sijaan kävi siirtämässä ämpärissä olleen vesikupin pallosaaviin ja palasi takaisin makuualustalle. Tapahtumien jälkeen z-housuinen ja x-lippispäinen makasivat alustoilla vatsallaan, jalat levälään, ja y-housuinen istui edelleen viereisellä liikuntapisteellä. Myöhemmässä vaiheessa makuualustalla maannut x-lippispäinen pelaaja meni juomaan vettä, jolloin nopasta tuomariksi siirtynyt y-housuinen meni alustalle makaamaan. Kun juomaan mennyt palasi takaisin, kolmas pelaaja, eli z-housuinen oli poistunut patjalta ja uutta kahnausta ei syntynyt, koska toisella jumppa-alustalla oli tilaa makaamiseen.

Toinen syy tuomarien kahnaukseen voisi olla se, että ex-noppapelaaja ehkä ajatteli palloämpärien tyhjentämisen kuuluvat kahden muun tehtäviin. Kaksi muuta taas saattoi ajatella, että he eivät ole pelissä mukana. Selkeät peliroolit olisivat varmasti estäneet turhat ristiriidat, sillä eniten kyselyitä pelin aikana aiheutti pelisääntöjen noudattaminen, ja varsinkin yksi pelaajista oli hyvin tarkka ohjeiden noudattamisesta. Minulta, Kimblettäjältä, hän kysyi kuinka monta kertaa palloa saa koittaa heittää ämpäriin, saako vesikupilla kuljettaa monta palloa samaan aikaan ja pitääkö hyppiä vain omanvärillä hyppynarulla [yhdeksi pelaajista oli hänen peliliivinsä värinen naru käytössä juuri silloin, kun hän oli menossa ko. pisteelle hyppimään]. Peliohjeita hän kysyi myös tuomareilta, samoin muut pelaajat: *”Mitä mun pitää nyt tehdä tässä?”*, *”Naisten vai miesten?”* [punnerruksia] - - - *”Mitä mun pitää tehdä, mikä liike?”* - - - *”Mitä mä teen?”* Pelaajat myös komensivat tai kommentoivat tomerasti pelaamisen aikana palloämpärien tyhjentämistä useammankin kerran, mm. *”Miksi nämä pallot eivät ole siirtyneet?”* - - - *”Mitä sitten kun toi on täynnä?”* - - - *”Tääl on vanhatkin pallot jäljellä!”* - - - *”Tuomarin pitää hoitaa, ett NÄÄ pallot siirtyy tänne - - - Tuomari, haloo! Tuomari! Tee työsi!”* - - - *”Hereille, sun pitää pitää huolta, että nää pallot siirtyy tonne koriin!”*. Keskustelua herätti myös se, kenen kuuluu siirtää ykkösiikuntapisteen pallot takaisin lähtöämpäriin, pelaajan vai tuomarin. Tuomareiden makoilua tai istumista liikuntapisteillä ei aina katsottu hyvällä silmällä: *”Pääsenkö mä siihen, koska mä oon pelissä?”* ja *”Väisty! Sä et voi olla siinä!”*. Positiivista oli, että tietyt pelaajat liikkuvat Kimble-testauksessa aktiivisesti, myös pelitapahtu-

mien välissä: lapset juoksivat, pomppivat, loikkivat, tanssivat ja seisoivat/kävelivät käsillään sekä tekivät kärrynpyöriä ja karhukävely- tai pupuloikkia. Liikuntaa lapset saivat liikuntapisteiden lisäksi myös peliradan kiertämisestä ja oheistoimintoina:

”Liikuntapisteellä X1 pelaaja KB on heittänyt pallon ohi ämpäriin, palaa pallon haettuaan takaisin heittopaikalle, katsoo peliradalle päin ja huudahtaa: ”Onkstää muka yleisurheiluu? Hakee ohiheitetyn pallon vielä 3 kertaa mm. juoksemalla, ennen kuin saa pallon ämpäriin.”

Ryhmä L1 ei ehtinyt täyttää kyselylomakkeita, vaikka juuri tämän ryhmän palautteen saaminen olisi ollut mielenkiintoista, mm. siksi että kahdessa muussa lasten ryhmässä ei ollut ongelmia tuomaripelaajista tai ko. rooliin liittyviä ongelmia.

3) Kuinka paljon uusia toimintoja nuoret keksivät liikuntapisteille?

Havainnoin kuinka monta erilaista uutta liikkumistapaa nuoret keksivät aktiivisen pelitestauksen aikana liikuntapisteille 4–6. Kahdelle ryhmälle oli annettu ohjeeksi keksiä uusia toimintoja liikuntapisteelle 5, kahdelle muulle liikuntapisteillä 4, 5 ja 6, oman valinnan ja mielenkiinnon mukaan. Eri liikkumistavat kirjasin havainnointimuistiinpanoihini ja erilliseen taulukkoon liikuntapisteittäin. Mukaan en ole laskenut niitä liikkumistapoja, jotka oli jo etukäteen annettu ohjeeksi. Aktiivisen pelitestauksen aikana nuoret kehittivät erilaisia liikkumistapoja/toimintoja seuraavasti:

- liikuntapiste 4: erilaisia liikkumistapoja 9 kpl
- liikuntapiste 5: erilaisia liikkumistapoja 13 kpl (jumppamatto, oli selkeästi suosituin)
- liikuntapiste 6: erilaisia liikkumistapoja 2 kpl. YHT: 24 liikkumistapaa.

Sportti-Kimble-pelitestauksen jälkeen ohjeistin nuoria suunnittelemaan liikuntapisteille sellaisia uusia toimintoja, joita voisi tehdä yhdessä pelikaverin kanssa. Toimintojen suunnitteluun voisi käyttää liikuntapisteillä jo olevia välineitä tai lisävälineitä, jotka toin radalle testauksen päätteeksi (ks. Kuva 19). Uusien toimintojen suunnittelua nuoret tekivät itsenäisesti, ja heidän ideoimiaan liikunnallisia toimintoja videokuvasin puhelimeni kameralla, ja kokosin ko. videoista lyhyen koosteen YouTubeen (Video 3)¹⁷³. Sportti-Kimblen liikuntapisteille N1-ryhmä keksi kuusi erilaista toimintoa ja N2 seitsemän.

YHT: 13 liikkumistapaa.

Lisäksi merkitsin havainnointimuistiinpanoihini liikunnallisten toimintojen suunnittelun aikana syntyneet kaikki liikunnalliset toiminnot värikoodilla (= muut kuin edellä mainitut tavat), ja laskin erilaiset tavat yhteen. Osa niistä oli saman toiminnon eri variaatioita.

YHT: 21 liikkumistapaa.

¹⁷³ Lehtonen 2018: Kimblestä liikuntaa! – Sportti-Kimble, YouTube-kanava.

Lopuksi laskin yhteen kaikki erilaiset liikkumismuodot (paitsi siis ne, jotka oli etukäteen annettu liikkumisohjeeksi). Pitkis-leirin 17 nuoresta koostuneet pelitestaajat (ryhmät N1 ja N2) kehittivät Sportti-Kimble-liikuntapisteille yhteensä *58 uutta liikkumistapaa*.

4.3.2 Haastattelut/kyselyt

Liikuntapelitestausteni arviointia varten *haastattelin 17 nuorta, 17 lasta ja 5 asiantuntijaa (n = 39) puolistrukturoidun kyselylomakkeen avulla*. Lomakkeen Pitkis-leirin pelitestauksessa täyttivät ryhmät N1, N2, L2 ja L3, yhteensä *34 testaaajaa*. Lasten ryhmistä ihan kaikki eivät lappua täyttäneet, mutta puolet vastaajista oli siis nuoria (12–15 v.) ja puolet lapsia (8–9 v.). Huomioitavaa on, että lomakkeella nuoret ja lapset arvoivat Kimble-testauksia kokonaisuutena, eivät vain Sportti-Kimblen pelaamista. Nuorten antamat vastaukset strukturoituihin kysymyksiin 1–4 ja 8 tallensin yhteen tiedostoon ja lasten vastaukset toiseen. Lisäksi kirjasin kaikki sanalliset vastaukset kyselykoonteihin, nuorten ja lasten vastaukset erikseen (Liite 4). Tuplatarkistin laskelmani ja jatkotyöstin kyselyvastaukset myös ikäryhmittäin excel-tiedostoon (Liite 5). Ikäryhmäkohtaiset vastaukset analysoin laskemalla prosenttiosuudet kysymyksittäin sekä kirjasin erikseen myös ne vaihtoehdot, jotka eivät olleet valinnoissa mukana. Nuorten antamista vapaapalautteista (kysymykset 5–7) tein lisäksi koonnin vastauksissa esiintyneistä sanoista, ja analysoin vastauksia myös laadullisesti: ryhmittelin samankaltaiset sanat yhteen ja laskin sanoja myös aihepiireittäin. Lasten antamissa vastauksissa ei ollut juuri vapaapalautteita, ja jätin ne siksi analysoimatta.

Gradun työstämisen loppuvaiheessa, marraskuussa 2018, tein myös *viisi asiantuntijahaastattelua lomakekyselyinä*, eli pyysin liikunta- ja/tai opetusalan edustajaa arvioimaan kesän Sportti-Kimble-pelitestaustani kahden noin 15 minuutin videon perustella. Asiantuntija sai itse päättää, osallistuuko ryhmähaastattelutyypiseen keskustelutilaisuuteen vai vastaisiko kysymyksiin sähköpostitse. Haastattelukutsuja lähetin 10, mutta vastauksia tuli 4+1, eli 6 jätti vastaamatta ja yksi lisävastaus saatiin, kun Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry:ssä harjoittelijana ollut liikunta-alan opiskelija osallistui keskustelutilaisuuteen yhdessä Jurkka Virtalan kanssa ja vastasi myös kyselyyn. Keskustelutilaisuudessa tekemäni muistiinpanot rajasin kuitenkin pois tutkimusaineistosta. Kyselyn vastaajista 2 edusti liikunnan aluejärjestöä ja muuta liikuntaa; 1 edusti alakoulun perusopetusta, liikunnan opetusta ja muuta liikuntaa; 1 yläkoulun liikunnan opetusta sekä 1 liikunnan opetusta (liikunnan opiskelija). Haastattelukutsu oli laitettu myös mm. varhaiskasvatukseen ja pelialan asiantun-

tijoille, mutta he eivät osallistuneet tutkimukseen. Käytännössä kaikki asiantuntijahaastattelut toteutettiin siis *strukturoiduna lomakekyselynä*, ja lomakkeella oli myös yksi vapaapalauteosio. Tutkimusluvan mukaisesti kenenkään yksittäisen henkilön vastauksia ei nostettu esiin työssä, vaan vastauksia käsiteltiin yhtenä kokonaisuutena, mutta vastaajien nimet, taustaorganisaatio ja asiantuntija-asema kirjattiin gradun lähdeluetteloon. Asiantuntijoiden arvioitavina olivat nuorten ja lasten ryhmien ensimmäiset pelitestaukset, eli kaksi noin 15 minuutin videota ryhmistä N1B ja L1B. Asiantuntijat kirjasivat arviointinsa lomakkeelle, johon olin kirjannut erilaisia kuvailusanoja ja väittämiä (ks. Liite 7). Kysymykset laadin tutkimusaineistoni analysoinnin ja tutkimuskirjallisuuden pohjalta. Kysymykset 1–2 ja 4 pohjautuivat luvussa 2.2 esittämiini tutkimuksiin, kolmososio oli pääosin itse keksimäni ja viidennenä oli avoin kysymys. Lomakkeella olivat seuraavat kysymykset: 1) Mitä elementtejä/ominaisuuksia löydät Sportti-Kimble-hybridipelistä? 2) Miten arvioisit Sportti-Kimbleä lautapelin ja liikunnan yhdistelmäpelinä (= hybridi)? 3) Sportti-Kimblen hyödynnettävyys? 4) Mitä pelillisiä kokemuksia Sportti-Kimbleä pelaamalla voidaan saavuttaa? 5) Miten Sportti-Kimble-pelistä voisi tehdä liikunnallisemman? Kysymyksiä tehdessäni olin jo päättänyt mm. siihen, että Sportti-Kimble on hybridipeli, ja halusin asiantuntijoiden avulla saada vahvistusta olettamukselleni. Strukturoidussa kyselyssä arviointiasteikkona oli 1–5, mutta asteikko oli ilmaistu kirjaimin (A, B, C, D ja F), eli samalla tavalla kuin Tulokortti 2018:ssa (ks. Luku 1.3). Arviointi A tarkoitti, että osa-alue toteutui lähes täydellisesti (81–100 %), arviointi F puolestaan, että osa-alue toteutuu heikosti (0–20 %). Kyselyvastaukset kokosin yhteen ja analysoin aineiston sekä määrällisesti että laadullisesti. Merkitsin ruskean eri sävyillä taulukkoon kaikki ne osiot, missä vastaajat olivat eniten olleet samaa mieltä, eli samassa laatikossa oli 3–5 merkintää. *Kimble-pelitestaukseni kuvaamaan valitsin A- ja B-osioiden tulokset 3–5*. Vastaajista yksi jätti vastaamatta osaan kysymyksistä, ja ne kohdat olen merkinnyt koontilomakkeelle luvulla nolla. (Liite 7.) Alkuperäiset vastauslomakkeet, tutkimusluvut ja apupaperit skannasin gradukansiooni.

Pitkis-Sport-leirillä järjestetty Kimble-pelitestaus ja pelaaminen olivat kyselyvastauksien **määrällisen analyysin** ($n = 34$) mukaan lähes kaikkien nuorten ja lasten mielestä kivaa. Tätä mieltä oli 88 %, eli 30 pelaajaa kyselylomakkeen täyttäneestä 34:stä. Testaajista ison hymy pelitestaukselle antoi 44 % (15), hymyn 38 % (13) ja 6 % (2) valitsi edellisten välimuodon. Pelitestauksista 76 % haluaisi kyllä/ehkä pelata uudelleen Sportti-Kimbleksi nimeämäni peliä kotona tai koulussa (kyllä 56 %, ehkä 18 % ja kyllä/ehkä 2 %), ja Sportti-Kimblen pelaamista olisivat lähes kaikki (88 %) halukkaita opettamaan myös kaverilleen

(53 % kyllä-vastausta ja 35 % ehkä). Uuden Sportti-version haluaisi keksiä noin 3/4 vastaajista (73 %, eli kyllä 32 % ja ehkä 41 %). (Liite 5.) **Nuorten kirjaamien vapaapalautteiden mukaan (n =17)** (Liite 4) kivointa pelitestauksessa olivat mm. liikuntapisteet, omien liikkeiden keksiminen, *”kun pelattiin kavereiden kanssa ja että mukana oli liikuntaa”* ja *”se, kun oppi Kimblen säännöt ja sain kastella kaverin”*. Yhden palautteen mukaan *”lautapeli ulkopelinä on mielestäni ihan huippua, en vain tiedä onko Kimble siihen paras”* ja toisessa todettiin *”en ollut ennen pelannut urheilulautapeliä ja se oli tosi kivaa”*. Vaikeaksi pelaamisessa ei koettu juuri mitään (12 vastausta), mutta yhden mielestä vaikeaa oli sääntöjen ymmärtämisen ja toisen mielestä lihasliikkeet. Palautetta annettiin myös siitä, että *”toisessa pelissä piti odottaa muita, kun he tekivät suorituksia”* ja *”Kimble on pitkä peli ja siinä väsy liian nopeasti”*, sekä *”en päässyt ikinä kotipesään takaisin, koska kaikki söi mut”*. Kimble-pelitestauksista nuoret kuvailivat sanoina näin: Ei ollut vaikeaa tai oli helppoa (18 mainintaa), pelaaminen oli kivaa/mukavaa/hauskaa (15), urheilullista/liikunnallista (7) sekä kilpailullista (2). Lisäksi Kimble-testaus oli *”ihan huippua, tosi kivaa, ihan kivaa tai ihan ok”* (kaikista 1 maininta). Säännöistä todettiin, että *”säännöt olivat vaikeat tai sopivasti haastetta”* (1 maininta molemmista). *”Kivointa oli”* -osiossa nousivat sanoina esiin tehtävapistet (5), pari tai kaverit (4), toimintaratojen kehittäminen (3) sekä ulkona liikkuminen (1). Negatiivisessa palautteessa esiintyivät seuraavat sanat tai sanaparit: tylsää/vähän tylsää (3), pitkä/pitkähkö (2), väsy nopeasti (2) sekä *”joutui odottamaan / turhauttavaa / ei mitenkään ihmeellistä”* (1 maininta jokaisesta). Vapaapalautteiden kysymyksessä seitsemän (Liite 4) annettiin valmiiksi myös muutama adjektiivi (helppoa, kivaa, tylsää, jotain muuta??), mikä auttoi lapsia ja nuoria vastaamaan, mutta ohjasi myös annettuja vastauksia. Kyselylomakkeen käytöstä minulla oli kokemusta jo Kupit Nurin -testauksesta sekä pelirata-testauksesta, joissa kyselyt tehtiin suullisina haastatteluina, ja niiden tulosten pohjalta olin lisännyt lomakkeelle myös kohtia, joihin pystyi vastaamaan laajemmin. Vapaapalautteet antoivat siis hyvin lisävalaistusta strukturoitujen kysymysten vastauksiin, mikä oli yksi kysymyksenasettelun tavoitteista.

Asiantuntijakyselyjen mukaan (n =5)¹⁷⁴ Sportti-Kimble oli muokattava (4), skaalautuva (3) ja universaali (3). Liikuntapisteet olivat selkeästi osa peliä (5), ne toivat lisäarvoa pelirataan (4) ja lisäsivät Kimble-lautapelin yleistä kiinnostavuutta (4). Myös hybridisyys, eli pelirata ja liikuntapisteet yhdessä lisäsivät Kimblen yleistä kiinnostavuutta (3). Lisäksi liikuntapisteet olivat tasapainossa peliradan kanssa, eli ne muodostivat yhdessä eheän kokonaisuuden (3), ja myös pelinohjaajalla oli tärkeä rooli pelissä (3). Kaikki vastaajista (5) oli sitä mieltä, että Sportti-Kimblestä voisi helposti keksiä lajikohtaisia sovelluksia, ja pelistä voisi

¹⁷⁴ Ks. Liite 7: Sarake A:ssa ruskealla sävyllä merkityt vastaukset = osa-alue toteutui 81–100 %.

myös tehdä kotona oman version (4). Kolme oli sitä mieltä, että Sportti-Kimbleä voisi käyttää koulussa sekä liikunnan opetuksessa että luovana projektina, jolloin 1) Oppilaat keksivät itselleen liikunnalliset pelihahmot ja Kimble-liikuntapisteille toiminnot parin kanssa, jonka jälkeen pelataan liikunnallista Kimbleä, ja 2) Tehdään itse pelinappulat ja -rata, keksitään peliroolihahmot ja pelataan peliä esim. paripelinä, toisia pareja vastaan. Pelillisyysoiossa kolme vastaajaa oli sitä mieltä, että Sportti-Kimble haastaa testaamaan kykyjä vaativissa tehtävissä ja peliin kuului myös kilpailu [itsensä tai vastustajien kanssa].

Ne osa-alueet, joissa pelin ominaisuudet toteutuivat melko hyvin ¹⁷⁵, kuvailtiin neljässä vastauksessa sanoilla ”läsnäolo” ja ”hauska”, ja kolme kuvaili Sportti-Kimbleä sanoilla ”sosiaalisuus, pelillinen, urheilullinen, kiinnostava, luova ja rento”. Vaikka hybridisyys teki pelistä kiinnostavan (4), se myös vähensi sosiaalista kanssakäymistä (3), mutta loi samalla myös uudenlaista sosiaalista kanssakäymistä (3). Liikuntapisteet tai pelirata ohjasivat peliä kolmen mielestä, ja kolme vastaajista arvioi myös, että Sportti-Kimbleä voisi ehkä käyttää pelinkehittämisen prosessin opettamisen apuna koulussa. Samoin Kimble-pelirataa ilman liikuntapisteitä voisi käyttää koulussa luovana projektina sekä pelinkehittämisen prosessin opettamisessa. Liikunnallisen Kimblen avulla saattaisi niin ikään voida ilmaista itseään luovasti (4), ja sen kautta voi saada tunteita, esim. kiihtymystä, joka johtuu aistiärsykeistä (4). Kolmen vastaajan mukaan peli oli myös melko mukaansatempaava ja sai unohtamaan lähiympäristön, se sai pelaajan tutkimaan, ja sen kautta myös löytyi kohtalaisen hyvin kaveruutta ja ystävyyttä, joko yhteisöllistä ja henkilökohtaista.

Kysyin lomakkeella asiantuntijoilta mielipidettä myös ”ihmisenkokoisten” jätti-Kimble-peliratojen rakentamisesta leikkipuistoihin ja urheilukentille, tai päiväkotien ja koulujen pihaan. Eniten kannatusta saivat koulujen pihaan rakennettavat radat, muiden lautapelien pohjalta rakennettavat radat sekä Kimblen kotikaupunkiin, Poriin, rakennettava iso jättilautapelipuisto (kaikki em. saivat kaksi A-vastausta ja kaksi B-vastausta). Vähiten kannatusta sai leikkipuistoihin rakennettava jättipelirata (kolme D-vastausta). (Liite 7, kysymys 3.) Liikunnallisemmaksi Sportti-Kimbleä asiantuntijat muokkaisivat vapaapalautteiden mukaan mm. lisäämällä erilaisia vaihtoehtoisia liikkumistapoja peliradan ja liikuntapisteiden välille, esimerkiksi toimintanoppaa heittämällä. Liikuntapisteillä voisi olla lajikohtaisia tai motorisia perustaitoja harjoitettavia tehtäviä, ja liikunnallisten lisätehtävien avulla voitaisiin minimoida odotus- ja jonotusaikoja. Yhtenä vaihtoehtona ehdotettiin myös sitä, että noppaa saisi heittää heti kun palaa peliradalle, mutta samalla pohdittiin, miten se vaikuttaisi liikunnallisten tehtävien tekemisen laatuun. Liikuntapelissä tulisi myös huomioida

¹⁷⁵ Ks. Liite 7: Sarake B:ssä ruskealla sävyllä merkityt vastaukset = osa-alue toteutui 61–80 %.

vuodenaikavaihtelut ja sääolosuhteet, samoin kohderyhmän ikä matkan pituudessa sekä tehtävien haastavuudessa ja raskautasossa. Lisäksi ehdotettiin, että pelaajia voisi olla radalla enemmän, laminoituja ohjeita voisi olla valmiina eri ikäryhmille (4-7 v. kuvina, 7-9 v. ja yli 10 v.), ja jos pelirata olisi maalattu koulun pihaan, sillä voisi pelata myös muita pelejä. Liikuntapisteitä voisi tilan niin salliessa sijoittaa myös peliradan eri puolille.

4.4 Yhteenveto havainnointien ja haastattelujen/kyselyjen tuloksista

Havainnointien (n = 25) kautta nousi esiin, että Sportti-Kimblen pelaaminen muuttui nopeatempoisemmaksi ja kilpailullisemmaksi, kun pelinohjaaja ei tarkkaillut pelaamista. Lisäksi, kun kilpailullinen pelaaja koki pelin ohjaajan puuttuvan pelaamiseen väärin, se vaikutti pelaajan pelitapaan ja sai hänet rikkomaan sääntöjä ainakin hetkellisesti. Laadullisen analyysin kautta löysin neljä karvanopan heittotapaa: **1) normaali** = nopan heittäminen maahan lantion korkeudelta, **2) taktinen** = nopan vierittäminen maassa, **3) luova ja leikkisä** = nopan heitto ylös, korkealle tai muu tapa, sekä **4) tylsä** = nopan potkiminen maassa. Kilpailullisemmassa peliversiossa pelaajat eivät noudattaneet pelivuoroja, eikä luoville toimille jäänyt sijaa, mistä todisteena on mm. erilaiset nopanheittotavat: **1)** Kilpailullisessa versiossa suosituin heittotapa oli taktinen, toisena tylsä ja kolmantena normaali, ja **2)** Sääntöjä noudattaneessa versiossa yleisin heittotapa oli normaali ja toisena luova & leikkisä. Se, että pelaajan kilpailullisuutta pystyi määrällisen analyysin lisäksi päättämään karvanopan heittotapaa tarkkailemalla, oli mielenkiintoinen löydös. Yllättävää oli myös se, että pelinappuloita syötiin enemmän sääntöjä painottavassa kuin kilpailullisemmassa versiossa.

Nuorten ryhmät kehittivät Sportti-Kimble-liikuntapisteille yhteensä 58 uutta liikuntatapaa. Tekemieni havaintojen perusteella ainakin nämä nuoret olisivat jatkossakin kiinnostuneita liikuntapelin suunnittelemisesta, testaamisesta ja muokkaamisesta. Testausten välissä järjestin nuorille myös käsi ylös -äänestyksen, jonka mukaan itse noppaa heittäneistä suurin osa piti liikunnallista Kimbleä mielekkäämpänä vaihtoehtona kuin ne, joiden pelissä oli erillinen nopanheittäjä. Koska pelitestaus näytti molemmilla ryhmillä sujuvan hyvin samantyyllisesti, päädyin siihen lopputulokseen, että nopan heittäminen oli merkityksellinen osa peliä, ja nopan heittämisellä oli positiivisen vaikutus pelikokemuksen muodostumiseen. Olettamusta tukee edellisessä kappaleessa kuvailemani *karvanoppa-analyysi*.

Lasten pelaamisen yleishavainnointi ei tuonut tutkimuksellisesti uutta tietoa, mutta vahvasti helmikuisen Kupit Nurin -liikuntapelitestauksen tuloksia: pelikokemuksen mielekkyyteen vaikuttavat olennaisesti mm. pelikaverit ja yhdessä pelaaminen, samoin sääntöjen

noudattaminen ja sääntöjen noudattamisen valvonta. Positiivista oli, että osa lapsista liikkui aktiivisesti myös pelitapahtumien välissä: he juoksivat, pomppivat, loikkivat, tanssivat, seisoivat/kävelivät käsillään ja tekivät sekä karrynpyöriä että karhukävely- ja pupuloikkia. Täsmähavainnointini kohteeksi valitsemani nuori oli liikunnallinen ja idearikas, ja hän kehitti aktiivisen pelitestauksen aikana enemmän erilaisia liikkumis- ja nopanheittotapoja kuin yksikään muu pelaaja. Pelinopeus tai kilpailullisuus eivät olleet hänelle tärkeitä, liikuntasuoritusten tekeminen sen sijaan näytti olevan. Pelaaja noudatti pelivuoroja ja pelisääntöjä, ja oli myös pelitestauksensa ainoa pelaaja, joka sai yhden pelinappulan maaliin. Hänen pelinappulansa ei tullut muiden syömäksi, eikä hän syönyt muiden nappuloita, vaikka maaliin pääsyn yhteydessä yhden vastustajan nappulan syönti olisi ollut mahdollista.

Lasten ja nuorten kyselyvastausten (n = 34) mukaan Sportti-Kimblen pelaaminen oli lähes kaikkien mielestä kivaa, mukavaa tai hauskaa (88 %) ja 76 % testaajista haluaisi pelata myös kotona Sportti-Kimbleä. Nuorten mukaan kivointa Sportti-Kimble-pelitestauksissa olivat mm. liikuntapisteet, kaverit ja omien liikkeiden keksiminen. Liikunnallisen Kimble-pelin pelaamista olisivat lähes kaikki nuoret ja lapset (88 %) halukkaita opettamaan myös kaverilleen, ja uuden Sportti-version haluaisi keksiä noin 3/4 vastaajista (Liite 5). Liikunnallisen Kimblen pelaaminen oli tekemieni vertailujen mukaan mielekkäämpää kuin liikunnallistetun Kupit Nurin -lajittelunpelin¹⁷⁶ pelaaminen (Kimble-hymynaamoja 88 % > Kupit Nurin 70 %). Lisäksi Pitkis-leirillä testaukseen osallistuneista nuorista/lapsista 76 % ilmaisi halunsa pelata myös kotona liikunnallista Kimbleä, kun helmikuisessa Kupit Nurin -testauksessa puolestaan 68 % ilmoitti olevansa halukas pelaamaan jotain tablettipeliä, missä voisi samalla liikkua. Sportti-Kimblen pelaaminen koettiin siis mielekkäämmäksi kuin Kupit Nurin -pelin pelaaminen, ja syyksi tähän arvoisin mm. omien liikunnallisten toimintojen keksimisen. Nuoret ja lapset kuitenkin arvoivat Kimble-pelitestauksia kokonaisuutena, eivät vain Sportti-Kimblen pelaamisena, eli suorien johtopäätösten vetäminen ei ole aivan yksiselitteistä. Jotta olisin pystynyt vertailemaan ryhmien antamia vastauksia videohavainnoinnin kautta esiin nousseisiin asioihin, minun olisi pitänyt merkitä lomakkeille peliryhmän tunnus, mutta koska ryhmätunnusta lomakkeilla ei ollut, vertailu jäi tekemättä.

Asiantuntijakyselyjen (n = 5) vastaajamäärä oli pieni ja analyysimenetelmäni varsin karkea. Sain kyselyistä kuitenkin sen mitä hain, eli liikunta- ja/tai opetusalan edustajien näkemysten pelitestauksistani ja liikuntapelini pelillisyydestä sekä arvion siitä, oliko Sportti-Kimble hybridipeli vai ei, ja miten pelitestausta voisi hyödyntää esimerkiksi koulussa. Kyselyvastaauksissa nousi esiin, että Sportti-Kimblen liikuntapisteet olivat selkeästi osa peliä,

¹⁷⁶ Lehtonen 2018.

toivat lisäarvoa pelirataan ja lisäsivät Kimble-lautapelin yleistä kiinnostavuutta. Samoin kiinnostavuutta lisäsi hybridisyys, eli pelirata ja liikuntapisteet yhdessä, jotka kyselyjen mukaan muodostivat eheän pelikokonaisuuden. Vaikka hybridisyys teki pelistä kiinnostavan, se myös ainakin osittain vähensi sosiaalista kanssakäymistä, mutta loi samalla myös uudenlaista vuorovaikutusta. Sportti-Kimble haastoi pelaajat testaamaan kykyjään ja peliin kuului myös kilpailu. Lisäksi pelinohjaajalla oli tärkeä rooli pelissä. Liikunnallinen Kimble nähtiin myös helposti muokattavana, ja siitä voisi kaikkien vastaajien mielestä keksiä helposti lajikohtaisia sovelluksia tai kotona oman version. Kouluissa Sportti-Kimbleä voisi käyttää liikunnan opetuksessa ja luovana projektina, mahdollisesti myös pelinkehittämisen prosessin opettamisen apuna. Kannatusta saivat myös XXL-Kimble-peliratojen rakentaminen koulujen pihaan, muiden lautapeliin pohjalta rakennettavat ulkoradat sekä Kimblen kotikaupunkiin rakennettava iso jättilautapelipuisto. (Liite 7.) Liikunnallisemmaksi Sportti-Kimbleä ehdotettiin muutettavaksi lisäämällä erilaisia vaihtoehtoisia liikkumistapoja peliradan ja liikuntapisteiden välille, esimerkiksi toimintanoppaa heittämällä, sekä lisäämällä liikunnallisia perustaitoja harjoittavia tehtäviä liikuntapisteille, tai että noppaa saisi heittää heti kun palaa peliradalle. Pelaajamäärä voisi myös olla isompi ja pelaajien ikä tulisi huomioida radan suunnittelussa. Peliohjeita olisi hyvä olla valmiina eri-ikäisille, ja jos pelirata olisi maalattu esimerkiksi koulun pihaan, sillä voisi pelata myös muita pelejä. Yksi vastaajista antoi sähköpostitse palautetta siitä, että videoesimerkkien pelitestaukset olivat hyvin erilaisia, siksi yhden yhteisen vastauksen antamien oli hankalaa. Jos tekisin saman kyselyn uudelleen, käyttäisin vain yhtä pelitestausvideota, todennäköisesti sitä, missä pelaaminen sujui pääosin suunnitelmieni mukaisesti. Olen kuitenkin tyytyväinen tekemiini valintoihin, sillä en halunnut antaa liian siloteltua kuvaa pelinkulusta ja pelitestausten sujumisesta.

Lasten pelaaminen erosi nuorten pelaamisesta etenkin siinä, että lapset kaipasivat enemmän ohjausta, he puhuivat paljon enemmän keskenään, ja vuorovaikutus oli muutenkin avointa ja vilkasta. Nuorten pelaamista leimasi lapsia enemmän suorittaminen, tavoitteeskeisyys ja kilpailullisuus, vaikka mukana oli myös leikkisyyttä ja luovuutta. Kimble-lautapelin perusideologia säilyi liikunnallisessa Sportti-Kimble-pelissä varsin hyvin, tosin alkuperäisen lautapelin muovisuus näkyi omissa testauksissani vain muovisina leikkuulauta-kotipesinä ja pelinappuloina toimineissa Boccia-palloissa. Kimble-lautapelin säännöt olivat lapsilla hyvin hallussa, mikä ilmeni mm. siinä, että lähinnä vain liikuntapisteiden ohjeistuksesta tuli kysymyksiä. Lasten uteliaisuus videokuvausta kohtaan ilmeni mm. yhdessä Pitkis-testauksissa, kun unohdin kertoa kamerasta, josta yksi pelaajista heti kysyi, minkä jälkeen osa pelaajista poseerasi kameralle tai vilkutti iloisesti kameran suuntaan.

Koska en itse toimi liikunta-alalla, päädyin kuvailemaan tämän luvun Kimble-lautapelin liikunnallistamista termillä *liikustaminen*, minkä määrittelen olevan pelin liikunnallistamista rennolla, luovalla ja hausalla tavalla. Liikunnallisen Kimble-pelin ohjaajaa, leikitäjää, kutsun nimellä *kimblettäjä*, eli samalla nimellä, miksi itseni nimesin pelitestauksissa. Pelivälineet, jotka kehitetään tai tuunataan pelin suunnittelun yhteydessä, voidaan nimetä Kimble-etuliitteellä, kuten Kimble-vankkurit, kärryt, joilla kuljetin tavaroita Ulvilan pelitestaukseen, tai ne neljä Kimble-keppiä, jotka tein ennen pelitestauksia ja joita käytin sekä peliratastestauksen että Sportti-Kimble-testauksen yhteydessä. Lisäksi esitän, että pelitestaukseni aihe, Kimblen liikunnallistaminen oli eräänlaista pelien adaptoimista ja modaamista, *kimblaamista*, millä tarkoitan Kimble-lautapelin kehittämistä tai muuntamista toiseen muotoon. Kimblaamista voi tehdä myös liikustamalla, siksi esitän ”Kimblestä liikuntaa” -pelitutkimukseni olevan yksi käytännön esimerkki tällaisesta luovasta ja hauskaasta pelien muokkaamisesta. Ja koska pelitestaukseni liikuntapisteet toivat selkeää lisäarvoa pelirataan ja lisäsivät myös Kimble-lautapelin yleistä kiinnostavuutta, esitän Sportti-Kimblen olevan myös esimerkki *hybridipelin* kehittämisestä. Kimblaamisen sijasta suunnittelin myös käyttäväni termiä *kimblettäminen*, mutta se assosioitui mielessäni sanaan ”bilettäminen”, mistä tulee mieleen Kimble-pelin käyttäminen juomapelinä, joita Lilli Sihvonen esimerkiksi on tutkinut¹⁷⁷. Törmäsin Kimble-aihetta tutkiessani myös sanaan *Kimbledon*, joka on opiskelijoiden, mm. Övertäjät ry:n käyttämä nimitys Kimble-peliturnauksista¹⁷⁸.

Pelitestausten jälkeen jatkokehitin Sportti-Kimblelle *muokattavat ja skaalautuvat säännöt* (Liite 6), sekä kokosin *YouTubeen*¹⁷⁹ sekä *Pinterest-kuvanjakopalveluun*¹⁸⁰ Sportti-Kimble- ja Kimble-aiheisia videoita, kuvia ja linkkejä. Materiaalit ryhmittelin seuraavasti: 1) Lautapeli Kimble liikuntapelinä (Videot 1–5), 2) Muita Kimble liikuntapelejä (mm. Suomen Ladun Kimble-pihapelivideo), 3) Kimblen tarina (Tactic Gamesin videomateriaaleja YouTubeessa; Pinterestissä lisäksi Kimble-aiheisia artikkelilinkkejä), 4) Samantapaisia lautapelejä kuin Kimble (Kimblen sukulaispeleihin liittyviä peliohjevideoita), 5) Ideoita Kimble-lautapelin muuntamiseksi (vain Pinterestissä) sekä 6) Opintomatka pelien maailmaan (vain Pinterestissä). YouTubeen ja Pinterestin tarkoituksena on tehdä Sportti-Kimbleä näkyväksi ja tuoda siten pelitestausta- ja värkkäilyideat myös muille hyötykäyttöön. Lisäksi kuvasin graduprosessiani *pelillistäminen suunnittelumallin* avulla (Liite 8).

¹⁷⁷ Ks. Sihvonen 2017a ja 2017b.

¹⁷⁸ Övertäjät ry on Vaasan yliopiston kieltenlukijoiden ainejärjestö. Ks. Facebook, @overtajat > Tapahtumat > Kimbledon 2016, <https://www.facebook.com/events/643314212475790>.

¹⁷⁹ Lehtonen 2018. Kimblestä liikuntaa! – Sportti-Kimble, YouTube-kanava: www.youtube.com/channel/UCvZzkOYwW8FFLryRBMGBFAg.

¹⁸⁰ Lehtonen 2019. Sportti-Kimble, Pinterest-tili: <https://fi.pinterest.com/sporttikimble>.

5 Tutkimustulokset ja johtopäätökset

Tutkielmaprosessini aikana kolme liikunnallista pelitestauskokonaisuutta – kaksi itse tekemääni ja yksi ryhmätyönä tehty – ovat sulautuneet pääosin laadullisin tutkimusmenetelmin osaksi lapsia ja nuoria koskevaa digitaalisen kulttuurin pelitutkimusta. Samalla on syntynyt valokuvien ja videoin havainnollistettu tarina Sportti-Kimble-liikuntapelin kehittämisestä. Tarinaani ovat taustoittaneet ja värittäneet mm. Kimble ja sen sukulaispelit (Luvut 2.3 ja 2.4), pelikulttuurien tutkimus (Luvut 2.2, 3.1 ja 4.1) sekä koripallon syntytarina (Luku 3.2). Mini-Pitkis-osiossa (Luku 3.3) olen pohtinut havainnointia ja haastattelua tutkimusmenetelminä, sekä asioita, joita opin Kupit Nurin -pelitestauksesta ja raportin kokoamisesta. Kerroin lisäksi, miten hyödynsin palvelumuotoilua mm. pelitestauksen prototyypin rakentamisessa. Ulvilan pelirata-testauksen (Luku 3.4) pohjalta puolestaan suunnittelin Pitkis-Sport-leirillä tekemäni pelitestauksen ja kyselyt (Liite 1), ja saman käsittelyluvun yhteydessä kävin läpi myös kenttätutkimuksen tekemistä Matti Grönforsin oppien mukaisesti. Pitkis-Sport-pelitestauksissa (Luvut 4.2–4.4) tutkimuksellinen pääpaino oli videohavainnoinnin tekemisessä sekä tutkimustulosten laadullisessa ja määrällisessä analysoinnissa (Liitteet 2–5). Gradutyön loppuvaiheessa jatkokehitin Sportti-Kimblelle muokattavat ja skaalautuvat säännöt (Liite 6), laadin asiantuntijoille suunnatun kyselyn pelitutkimukseen liittyvien mallien ja työkalujen pohjalta (Liite 7), ja kuvasin graduprosessiani pelillistäminen suunnittelumallin avulla (Liite 8). Viimeisenä työvaiheena kokosin pelitestauksista ja tutkielmastani Sportti-Kimble- ja Kimble-aiheisia videoita, valokuvia ja linkkejä YouTubeen sekä Pinterestiin. Edellä mainitsemieni vaiheiden kautta olen muuttanut lautapeli Kimblen liikunnaksi ja esitellyt tutkimusmenetelmiä, joiden avulla pelin liikunnallistamista voidaan tutkia. Koska tutkielmani on ollut vahvasti aineistolähtöinen, teen ensimmäiseksi yhteenvedon kesän 2018 Pitkis-leirin pelitestauksista.

Sportti-Kimblen pelaamisessa huomio kiinnittyi samoihin asioihin, jotka Mini-Pitkiksen helmikuisissa Kupit Nurin -pelitestauksissa nousivat pelikokemukseen vaikuttavina tekijöinä esiin: ohjaamisen tärkeys, kilpailullisuus, peliradan monipuolisuus, yhdessä pelaaminen ja sääntöjen noudattaminen sekä sääntöjen noudattamisen valvonta. Pelillisyyden puolestaan näkyi Sportti-Kimblen pelaamisessa sekä kilpahenkisyytenä että pelinopeutena (mm. kierrosnopeus), samoin strategisena pelaamisena (mm. nopan heittotapa ja nappuloiden syömishalukkuus). Leikillisyyden näyttäytyi luovuutena ja idearikkautena, esimerkiksi erilaisina nopanheitto- ja liikuntatapoina, ja pelaajien yleinen liikunnallisuus näkyi siinä, että osa pelaajista liikkui aktiivisesti myös silloin, kun eivät olleet pelivuorossa. Lisäksi nopanheiton tärkeys ja vaikutus pelaamisen mielekkyyteen näkyi selvästi havainnoinnin

tuloksissa. Havainnointi (n = 25) nousi testauksissa paljon merkittävämpään rooliin kuin olin ennakoanut, mm. siksi, että videohavainnointi oli erittäin toimiva tutkimusmenetelmä yksin kenttätutkimusta tehtäessä. Ja vaikka havainnointien tekeminen videoiden pohjalta oli työlästä ja aikaa vievää, laadulliset ja määrälliset analyysit tukivat hyvin toisiaan, ja analyysijäni vahvistivat myös lomakekyselyt, joihin lapset ja nuoret vastasivat (n = 34). Vastausten mukaan Sportti-Kimblen pelaaminen oli lähes kaikkien testaaajien mielestä kivaa, mukavaa tai hauskaa (88 %) ja 76 % testaaajista haluaisi pelata myös kotona Sportti-Kimbleä. Mielenkiintoisin tulos oli, että Sportti-Kimblen pelaamista olisivat lähes kaikki (88 %) halukkaita opettamaan myös kaverilleen ja uuden Sportti-version haluaisi keksiä noin 3/4 vastaajista. Lisäksi Sportti-Kimblen pelaaminen koettiin vastausten mukaan mielekkäämmäksi kuin Kupit Nurin -pelin pelaaminen (Kimble-hymynaamoja 88 %, Kupit Nurin 70 %), ja syynä tähän arvioin olevan erilliset liikuntapisteet sekä omien liikkeiden keksiminen, syyt, jotka myös nuoret (n = 17) nostivat esiin Kimble-testausten mukavimmiksi asioiksi, kavereiden ohella.

Vaikka helmi- ja heinäkuisten pelitestausten lomakkeiden kysymykset eivät olleet yhteismitallisia, enkä havainnoinut samoja asioita kesän Pitkiksellä kuin mitä talven Mini-Pitkiksellä havainnoitiin (n = 57), molemmista pelitestauksista voidaan vetää yleisenä johtopäätöksenä, että ko. tapahtumiin osallistuneita lapsia ja nuoria selkeästi kiinnostaa liikuminen myös pelaamisen ohessa, sekä vapaa-ajalla että koulussa. Myös oman liikunnallistetun lautapelin kehittäminen ja muille opettaminen hyvin todennäköisesti innostaisi lapsia ja nuoria, samoin omien liikunnallisten toimintojen suunnittelu, mistä todisteena 58 kesän 2018 Pitkis-testausten aikana kehitettyä uutta toimintoa. Positiivinen suhtautuminen liikunnallisiin pelitestauksiin selittynee ainakin osittain leiriläisten yleisellä kiinnostuksella liikuntaa kohtaan, nuorten pelitestaukseen osallistumisen vapaaehtoisuudella sekä sillä, että ainakin osa testaaajanuorista jatkaneet tulevien kesien Pitkis-leireillä nuorisajohtajina, ja tulevaisuudessa mahdollisesti myös liikunnanohjaajina.

Lasten ja nuorten kyselylomakkeista analyysiä tehdessäni huomasin, että lankesin samaan *anonymiteetti- ja eettisyysmiinaan*, joka haittasi jonkin verran myös helmikuisen Kupit Nurin -pelitestauksen haastatteluvastausten analysointia. Kun en tiennyt, kuka pelaaja tai mikä ryhmä vastasi mitään, en pystynyt vertaamaan videolta näkemääni annettuihin vastauksiin, eli en saanut Pitkis-aineistostani kaikkea sitä irti, mikä olisi ollut mahdollista saada; vertailujen tekeminen olisi tuonut syvyyttä analyysihini. Kyselyvastauksissa lapset ja nuoret saattoivat myös ottaa kantaa Sportti-Kimblen sijasta XXL-Kimblen pelaamiseen, tästä minulla ei ole varmuutta. Kyselyiden tuoma lisäarvo jäi em. syistä hieman

ohueksi, mutta sain kuitenkin kokonaiskuvan siitä, mitä mieltä nuoret ja lapset olivat liikunnallisen Kimblen pelaamisesta sekä peli-idean käyttökelpoisuudesta jatkossa.

Asiantuntijakyselyjen vastausten (n = 5) mukaan Sportti-Kimble-peliradan hybridisyys – pelirata ja liikuntapisteet yhdessä – lisäsivät pelin kiinnostavuutta, peliin kuului kilpailu ja myös pelinohjaajalla oli tärkeä rooli pelissä. Liikunnallinen Kimble nähtiin myös helposti muokattavana ja siitä voisi helposti keksiä lajikohtaisia sovelluksia. Kouluissa Sportti-Kimbleä voisi käyttää liikunnan opetuksessa ja luovana projektina, ja kannatusta saivat myös XXL-Kimble-peliratojen rakentaminen koulujen pihaan sekä muiden lautapelien pohjalta rakennettavat radat. Liikunnallisemmaksi Sportti-Kimbleä asiantuntijat ehdottivat muutettavaksi mm. lisäämällä erilaisia vaihtoehtoisia liikkumistapoja peliradan ja liikuntapisteiden välille, esimerkiksi toimintanoppaa heittämällä, sekä lisäämällä liikunnallisia perustaitoja harjoitettavia tehtäviä liikuntapisteille, tai, että noppaa saisi heittää heti kun palaa peliradalle. Asiantuntijakyselylomakkeen laatimisessa arvioin onnistuneen hyvin, sillä sain vastausten avulla lisäselvyyttä ja vaikuttavuutta tutkielmaani, mutta vastausten sisältöä olisi ollut hyvä analysoida tarkemmin läpi, ja tuoda selkeämmin esille kunkin vastaajan asiantuntija-asema, jotta kyselyn hyöty olisi tullut selkeämmin esille. Nyt kyselyn tekeminen jäi enemmänkin testaamisen asteelle, eli ikään kuin opiksi siitä, miten tutkielmaani asiaa olisi voinut lähestyä tieteellisemmin.

Pitkis-pelitestauksista olisin saanut enemmän irti, jos olisin tehnyt testaukset yhdessä jonkun kanssa; silloin myös lapset olisivat ehkä ehtineet täyttää tutkimuslupalaput. Videohavainnointia en myöskään pystynyt tekemään kaikista testiryhmistä teknisten syiden takia, mutta havainnoinnin ulkopuolelle jääneet lapset pääsivät kuitenkin testaamaan peliä ja vaikuttamaan tutkimustuloksiin lomakekyselyn kautta, minkä näen hyvänä asiana, samoin lasten ja nuorten kehittämien liikunnallisten toimintojen kuvaaminen älypuhelimien kameralla oli onnistunut valinta. Havainnointiin liittynyt *karvanoppa-analyysini* oli mielestäni hyvin onnistunut, kuten myös tutkimussuunnitelman ja testausten mukauttaminen kentällä tapahtuneiden muutosten mukaisesti. Lisäksi onnistuin tutkimusluvassa kertomaan nuorille ymmärrettävästi mitä tutkimisella tarkoitin ja mihin nuoret antoivat luvan (Liite 2). Myös lasten ryhmien tutkimuslupaongelman onnistuin ratkaisemaan kysymällä vanhemmilta luvat jälkikäteen sähköpostitse. Monessa kohtaa tutkielmaani olenkin joutunut opettamaan itse itseäni ja testaamaan asioita ennen varsinaisen tutkimuksen tekemistä, minkä ansiosta tutkimusosaamiseni on prosessin edetessä lisääntynyt merkittävästi. Pelitestausten ja tutkielman tekeminen on siis ollut hyvin samanlaista kuin esimerkiksi digitaalisten pelien tekeminen: kokeilemalla kehittämistä, testaamista, palautteen

keräämistä ja korjausten tekemistä. Työtäni ovat myös ohjanneet alusta asti kokeilunhalu ja tarve saada toteuttaa itseäni luovasti, ja olenkin siksi ”värkkäillyt” pelivälineitä ja liittänyt mukaan myös ripauksen palvelumuotoilua ja transmediaalista tarinankerrontaa, jossa Sportti-Kimble-liikuntapelin kehittämistarina on pro gradu -tutkielman lisäksi muuntunut Kimblestä liikuntaa -kanavaksi YouTubeen, Sportti-Kimble-aiheisiksi koontitauluiksi Pinterestiin, sekä Sportti-Kimblen säännöiksi ja graduprosessin pelillistämiskuvaukseksi. Palkitsevinta työssäni ovat olleet oman osaamiseni haastaminen sekä graduprosessin tietynlainen leikillistäminen ja pelillistäminen itseni motivoituneena; se, että minun on ollut mahdollisuus kehittää klassikkopeli Kimblestä jotain uutta ja yleensäkin se, että olen voinut tehdä gradusta omannäköiseni. Vaikka kokeileva ja soveltava tutkimusote adaptaatioineen ja tuunauksineen sekä uudelleenmuokkauksineen, -julkaisemisineen ja -välineistämisineen on hyvin ominaista digitaalisen kulttuurin tutkimukselle, työni taustalla on vaikuttanut myös oma työhistoriani markkinointi-, viestintä- ja myyntitehtävissä. Ja koska olen itse löytänyt vertailevaa tutkimusta nimenomaan valokuvien ja videoiden avulla, oma valintani käyttää kuvia ja videoita on ollut perusteltua, mitä tuki myös Ulvilan pelitestauksen huomio siitä, että temppujen esittäminen videolle tuntui olevan lapsille tärkeää. Lasten ja nuorten luonteva suhtautuminen tutkimuksen tekemiseen sekä video- ja valokuvaukseen ovat myös yllättäneet minut positiivisesti koko prosessin ajan. Videokuvauksen käyttäminen häivytti myös tutkimustyön tekemisen kätevästi piiloon, ja luottamuksen luomisessa ja tutkijaroolin häivyttämisessä auttoivat lisäksi avainhenkilöiden ja Kimblettäjä-lakin käyttäminen sekä pelinohjaajan roolin omaksuminen.

Suurin haaste graduni tekemisessä on ollut aiheen rajaaminen, ja haastavaa on myös ollut hyväksyä se, että prosessin ”jatkuva eläminen” on hyvä asia, minkä oivaltamisessa Matti Grönforsin kenttätutkimuskirja on ollut oivana apuna. Grönforsin oppien mukaisesti olen myös pyrkinyt osoittamaan tutkielmani sisäisen ja ulkoisen luotettavuuden. Tutkimusaineistoni on siis edustanut niitä asioita, joita minun työssäni oli tarkoitus tutkia ja olen analysoinut aineistoni laadukkaasti, vaikka aikataulu- ja ryhmämuutokset vaikuttivat pelitestauksen kulkuun, tutkimuksesta kertomiseen ja myös tutkimuslupien hankintaan, ja kyseiset muutokset yhdessä kamera-akun virran loppumisen myötä vaikuttivat myös siihen, mitä asioita pystyin havainnoimaan ja hyödyntämään tutkimuksessani. Myös tutkimustulokseni ovat luotettavia, sillä ne ovat ainakin osittain yleistettävissä samanlaisissa tilanteissa – siitä huolimatta, että havaitsin vasta tutkielmatyöni lopussa osan tutkimusmenetelmistäni muuttuneen haastatteluista kyselyksi. Syynä oli se, että vastaajat (Pitkis-lapset

ja -nuoret sekä asiantuntijat) täyttivät itse ”strukturoidut haastattelulomakkeet”, sen sijasta, että minä olisi kysynyt kysymykset heiltä ja täyttänyt lomakkeen heidän puolestaan.

Etenkin yksi Pitkis-nuoren antama kyselyvastaus: *”Lautapeli ulkopelinä on mielestäni ihan huippua, en vain tiedä onko Kimble siihen paras”*, haastoi minut pohtimaan pelien liikunnallistamiseen liittyviä haasteita ja mahdollisuuksia. Olisiko Pitkis-pelitestauksissa esimerkiksi pitänyt olla pohjana monipuolisempi peli kuin Kimble? Samaa asiaa sivusi myös Ville Lähde tekstissään, josta kerroin luvussa 2.4: Kimbleä ei voi ottaa vakavasti, koska se ei tuo pelaajille merkityksellisiä tekoja; ei mahdollista nyanssien tarkkailua, ei edistä pelitaitojen hankkimista, eikä myöskään mahdollista pelikulttuuriin uppoutumista. Päädyin siihen, että riittävän yksinkertainen testauspeli mahdollisti pelin, sääntöjen ja pelaamisen muuntumisen pelaamisen aikana, haastoi lasten ja nuorten luovuutta ja mahdollisti myös vapaan ideoinnin. Lisäksi yksinkertainen peli jätti väljät raamit pelin muokkaamiseen ja uusien elementtien mukaan tuomiseen, ja peli oli testitilanteessa myös helpompi ja nopeampi omaksua kuin monimutkainen. Ja mikä parasta, jatkokehittämisen kautta peliin voitaisiin luoda uusia kerroksia ja tasoja, missä Kimblen yli satavuotias, moderni saksalais-isosetä *”Mensch ärgere Dich nicht”* voisi hyvinkin toimia tulevaisuuden viitoittajana, tavoilla, joista kerroin Kimblen sukulaispelit -osiossa (2.3). Myös Kimblen ”ympyräristipelisukupuun” koaminen isoisineen, täteineen ja pikkuserkkuineen olisi mielenkiintoinen lisä Kimblen tähänastiseen tarinaan – myös aikuisia kiinnostavaan tarinaan – jota esimerkiksi Kimbleä koskevat poliittisävytteiset keskustelut värittävä, ja jota myös Lilli Sihvonon omalta osaltaan täydentää väitöskirjatyötään kirjoittamalla (ks. 2.4 *”Kimble oman aikansa kuvaajana”*). Eli, vaikka Kimble peruspelinä on selkeästi lasten peli, Kimble lautapelinä kiinnostaisi varmasti myös aikuisia, jos peliin liitettäisiin mukaan itämaisia, eurooppalaisia ja amerikkalaisia mausteita muista ympyräristipeleiksi kutsumistani Cross and Circle -peleistä, joita esittelin osiossa 2.3. Silloin Kimble-perheeseen voisi syntyä uusia perheenjäseniä, jotka haastaisivat monipuolisesti pelaajien strategisia taitoja ja nostaisivat esiin myös pari- tai tiimityöskentelyn merkityksen, kuten helmikuisessa Kupit Nurin -liikuntapelissä, Pitkiksen Piha-Kimble-versiossa, tai Intian Pachisi-pelissä, josta kerroin luvussa 2.3. Kimblen kotikonnuilla voitaisiin lisäksi järjestää (aikuisten) Kimble-sukujuhlat, jossa pelattaisiin Kimbleä ja sen sukulaispelejä. Pelit ja leikki nähdään nimittäin yhä enenevässä määrin sellaisina, mitä ne vielä reilu vuosisata sitten olivat; aikuisten leikkinä ja tapana rentoutua raskaasta työstä. Ja koska kimblenkaltainen 1500-luvun XXL-pihapeliversio Chaupar kelpasi mogulihallitsija Akbarille, samanlainen peli saattaisi kiinnostaa myös suomalaisaikuisia.

Sain asiantuntijakyselyiden ja pelitestausteni kautta tukea omille ajatuksilleni liikunnallisen Kimblen hyödynnettävyydestä esimerkiksi kouluissa, siksi olisi mielenkiintoista jatkaa lautapelitestailuja, ja siten myös pelien liikunnallistamisen mahdollisuuksien tutkimista. Sportti-Kimbleä voisi esimerkiksi lähteä kehittämään edelleen peliradan ja liikuntapisteet yhdistävänä hybridipelinä, mutta pelirataan voisi ottaa mukaan Kimblen sukulaispeleistä tuttuja toimintoja. Lisäksi kuudella liikuntapisteillä voisi olla pallonkäsittelyyn liittyviä tehtäviä, joihin valmiita ideoita saisi luvussa 2.4 listaamistani Kimble-liikuntavinkeistä, ja toimintanoppaa käyttämällä suoritettavaksi saataisiin siten erilaisia tehtäviä yhteensä 36. Toimintanoppia pystyy tekemään myös itse, esimerkiksi Skillinopat-sivuston ohjeiden mukaisesti, minkä kirjasin vinkiksi myös Sportti-Kimblen sääntöihin (Liite 6). Peliradan pohjaideana voisi olla Headache-lautapeli, jonka kimblenkaltaisessa peliradassa ei ole maalia, vaan takaa-ajokisan tavoitteena on eliminoida toisen pelaajan kartionappuloita pois pelistä ns. huputtamalla (tässä pelissä ehkäpä vain väliaikaisesti), mistä kertyisi myös pelipisteitä. Radalla voisi olla myös turvapisteitä ja oikopolkuja, ja tietyissä tilanteissa mahdollisuus liikutaklata vastustajan nappuloita ja kulkea taaksepäin; kaikki tuttuja toimintoja Kimblen sisar- tai serkkupeleistä (ks. Luku 2.3).

Nopanheittovuoroja ei uuden pelin peliradalla erikseen jaettaisi, vaan radalla voisi edetä niin nopeasti kuin sääntöjen puitteissa ehtii. Tämä ilmiö nousi esiin Kimble-testauksissa: kun sporttiversio sai kehittyä ilman pelinohjaajaa, kierrosnopeus kasvoi ja peli muutti kilpailullisemmaksi eikä nopanheittovuoroja noudatettu. Samaa ideaa pohti myös yksi asiantuntijoista, mutta mietti samalla, miten pelin nopeuttaminen vaikuttaisi liikuntatehtävien laatuun. Ratkaisuksi keksin sen, että vaikka lainaisin omasta Sportti-Kimblestäni sen idean, että mitä isomman noppaluvun saa, sitä useammalle liikuntapisteelle joutuu suorittamaan liikunnallisia toimintoja, uutena lisäyksenä olisi, että saa lisäpisteitä, kun suorittaa tehtävät tiettyjen laatuvaatimusten mukaisesti. Pelissä menestyminen edellyttäisi siis nopeutta, strategista osaamista ja monipuolisia pallonkäsittelytaitoja. Lisäksi Intian kansallis-peli Pachisi-pelille ominaisen paripelaamismekaniikan sekä Ville Lähteen ”yksinäinen susi ei [Kimble-]pelissä kauaa pärjää” -lauseen vakuuttamina lisäisin peliin myös paripelaamisen. Ideani tuki myös se, että paripelaaminen lisäsi pelaamisen haasteellisuutta Kupit Nurin -liikuntapelissä, ja näytti myös Piha-Kimblessä vahvistavan tiimiytymistä ja sosiaalista kanssakäymistä sekä pelitaktiikasta ääneen puhumista, vaikka ko. pelissä paripelaaminen olikin erilaista kuin Pachisissa. Peliaskelmien ja peli-erien määrä sekä kestot määräytyisivät asiantuntijoiden esitysten mukaisesti pelaajien iän mukaan, ja lisäksi pelissä olisi tuomari ja pelitoimitsijoita, sillä pelinohjaajan merkitys ja sääntöjen noudattamisen tärkeys nousivat

esiin sekä Kupit Nurin että Sportti-Kimble-testauksissa. Asiantuntijoiden mukaan myös sääolosuhteet tulisi ottaa huomioon, ja koska mm. koripallo kehitettiin ulkoliikuntapeliä kaveriksi talvella sisällä pelattavaksi, uudesta pelistä voisi kehittää erilliset sisä- ja ulkopeliversiot. Edellä kuvaamani pallopelin nimi voisi olla ”*huppupallo*”, pyöreän peliradan ja kuu- den liikuntapisteen muodostama palloilutaitopeli; pelitavasta riippuen urheilullinen ja kil- pailullinen tai leikkimielinen ja hauska hybridipeli, joka yhdistää sekä liikkumisen että pari- pelaamisen. Jos uuden pallopelin haluttaisiin saavuttavan samanlaisen suosion kuin kori- pallo, peliä tulisi testata kansainvälisesti merkittävässä urheiluoppilaitoksissa, siksi pelillä olisi hyvä olla myös nimikäännökset: saksaksi nimi voisi olla *kappeball*, ruotsiksi *huvaboll* ja englanniksi *hoodieball*¹⁸¹. Ja koska hyvän pelin tekeminen on kuitenkin paljon helpompaa kuin pelin markkinointi, pelillä tulisi olla samanlainen puolestapuhuja kuin James Nais- mithillä ja koripallolla oli (Luther Gulick, USA:n liikuntakasvatuksen oppi-isä). Huppupallo- n suojelijoina voitaisiin pyytää esimerkiksi koripalloilija Lauri Markkanen ja Suomen hallituk- sen kärkihanke Liikkuva koulu, joka sai erityistä huomiota mm. marraskuussa 2018 julkais- tussa 49 maan lasten ja nuorten liikunnan tutkimusvertailussa. Päädyin pohtimaan pelien liikunnallistamismahdollisuuksia myös Fisekin ja Karin esittämien yksilöitävien liikunta- sovellusten kautta. Pelitestausteni ja Sportti-Kimblen-jatkoideointien kautta tulini nimit- täin siihen tulokseen, että pelaamisen ja liikunnan yhdistävä liikunnallinen (lauta)pele- saat- taisi kiinnostaa myös eri urheilulajien harrastajia, jos peli olisi digitaalinen ja siinä olisi yksi- löllisesti vaihdeltavissa olevia liikuntamoduleja. Peliradan voisi toteuttaa lisätyn todellisu- den avulla, ja nopan sijasta liikuntatehtäviä voisi jakaa eräänlainen random-generaattori.

Kaikkeen edellä esittämäni vedoten totean, että pelin liikunnallistamista koskeva pro gradu -tutkielmani vastasi havainnollisesti ja käytännön esimerkkien kautta tutkimus- kysymyksiini havainnoinnin, haastattelujen ja kyselyjen avulla – kenttätutkimuksen op- peja, pelikulttuurien tutkimusta, koripallon syntytarinaa ja Kimblen sukulaispelejä hyödyn- täen. Sportti-Kimble-pelitestauksissa *liikunnallistaminen* näkyi liikuntatehtävien suoritta- misena, uusien toimintojen suunnitteluna ja yleisenä liikunta-aktiivisuutena; myös pelivuo- rojen ohessa. *Pelillisuus* näyttäytyi kilpahenkisyytenä, pelinopeutena sekä strategisena pe- laamisena (nopanheiton taktisuus), ja *leikillisuus* monipuolisina nopanheitto- ja liikuntata- poina; nuoret mm. keksivät 58 uutta liikunnallista toimintoa ja 3/4 testaajista haluaisi kek- siä uuden Sportti-Kimble-version. Tutkielmani lopputuloksena syntyi liikunnallinen hybri- dipeli *Sportti-Kimble* muunneltavine sääntöineen, sekä asiantuntijoiden, lasten ja nuorten

¹⁸¹ Sanakirja.orgin mukaan *Kappe* (saks.) = mm. lakki, myssy ja huppu, *Huva* (ruots.) = huppu ja *Hoodie* (engl.) = huppari, huppu.

kyselyvastausten tukemana esitys siitä, että samanlaisia pelitestailuja voitaisiin hyödyntää esimerkiksi koulumaailmassa luovana projektina ja liikunnan opetuksessa. Kimblen sukulaispelien tutkimisen, koripallon syntyhistorian sekä pelin liikunnallistaminen -tutkimustyön kautta puolestaan syntyi alustava idea uudesta hybridipelistä, *huppupallo*, joka yhdistäisi sekä liikkumisen että paripelaamisen. Huppupallo olisi eräänlainen pelillinen ja strateginen palloilutaitopeli, joka on pelitavasta riippuen joko urheilullinen ja kilpailullinen tai leikkimielinen ja hauska. Kimble-pelitestauksen ja asiantuntijakyselyjen kautta nousi myös esiin, että liikunnan yhdistäminen lautapeliin todella toi pelaamiseen lisäarvoa, mikä on yksi onnistuneen hybridipelin kriteereistä. Omien pohdintojeni ja Sportti-Kimble-pelitestaukseni pohjalta puolestaan syntyi esitys siitä, että Kimblen liikunnallistaminen -pelitestaukseni olivat eräänlaista pelien adaptoimista ja modaamista, *kimblaamista*, millä tarkoitan Kimble-lautapelin kehittämistä tai muuntamista toiseen muotoon. Kimble-lautapelin liikunnallistamista esitin kutsuttavaksi termillä *liikustaminen*, minkä määrittelen olevan pelin liikunnallistamista rennolla, luovalla ja hausalla tavalla. Kimblaamista voi tehdä myös liikustamalla, ja esitinkin "Kimblestä liikuntaa" -pelitutkielmani olevan yksi käytännön esimerkki tällaisesta luovasta ja hauskaasta pelien muokkaamisesta. Edellä esitetyn mukaisesti sekä *Sportti-Kimble* että *huppupallo* ovat *kimblaamisen ja liikustamisen kautta syntyneitä hybridipelejä, joissa yhdistyvät lautapelin pelillisyyttä ja hauska liikkuminen.*

Vaikka uskon valokuvieni ja videoideni lisäävän tutkielmani kiinnostavuutta ja ymmärrettävyyttä, en tiedä, saavatko peli-ideani ja pelin liikunnallistamisen jatkotutkiminen tuulta alleen. Kannustavana esimerkkinä on kuitenkin liikunnanopettaja-lääkäri-pappi James Naismithin kehittämä koripallo, jonka syntytarina on kiistaton todiste siitä, että yksinkertaisesta, lasten suosimasta Anka kivellä -pihapelistä, *Duck on a Rock*, (vrt. lautapeli Kimble) pystyttiin eri pallopelien osia yhdistelemällä rakentamaan toimiva peli ja menestyvä liiketoiminta. Koripallon kautta sain vahvistuksen myös sille, että pelitestaustusprosessien tarkasta dokumentoimisesta saattaa olla hyötyä. En tosin usko, että omat jälkeläiseni ansaitsisivat tutkielmani ansiosta 120 vuoden kuluttua 3,5 miljoonaa, mutta tutkimusprosessini tarkasta kuvaamisesta voi hyötyä joku pelitutkija tai liikuntapelin suunnittelija. Jatkotutkimuskohteiksi esitän Kimble-sukupuun tutkimista ympyräristipeleiksi nimeämieni *Cross and Circle* -lautapelien pelikentässä, Sportti-Kimble-hybridipelitestauksen jatkamista strategisemmän peliradan ja vaihdeltavien liikuntapisteiden toimivuuden testaamiseksi, sekä pelillisen "random-generaattori"-liikuntasovelluksen analogista testaamista ko. pelimekaniikan kaupallistamismahdollisuuksien tutkimiseksi.

6 LÄHDELUETTELO

Kaikki Internet-osoitteet on tarkistettu 29.12.2018.

Tutkimusaineisto

Lehtonen, Merja: *Havainnointiraportti. Pelin liikunnallistaminen: Digitaalisen Kupit Nurin -lajittelupelin ja liikunnan yhdistäminen hybridipeliksi. Pelitestausta lasten Mini-Pitkis-liikuntapäivässä Porin urheilutalolla 22.2.2018* (ryhmätyö: Pinja Akkanen, Asta Frangén, Tomi Honkasalo, Jere Kesti-Helia, Markus Ketola, Merja Lehtonen, Anu Nelimarkka, Sini Rantanen, Jennimari Sjöblom ja Nea Talja). Turun yliopisto, Pori. 2018. <https://drive.google.com/file/d/1fsQEOf1xnHYgCeWd-v3WQDK4qcNGOAg/view>.

Kimblestä liikuntaa -peliratastestaus Ulvilassa. Muistiinpanot ja puolistrukturoitu haastattelu. Tukena valokuvat ja videot. 28.6.2018. Pro gradu -työn tekijän hallussa.

Kimblestä liikuntaa -pelitestausta Pitkis-Sport-liikuntaleirillä Kokemäellä. Videot, havainnointimuistiinpanot ja puolistrukturoitu kysely. Tukena valokuvat. 5.7.2018. Pro gradu -työn tekijän hallussa.

Asiantuntijakyselyt, 5 kpl. Strukturoitu kyselylomake ja 1 vapaakysymys. Marraskuu 2018. Pro gradu -työn tekijän hallussa.

- Koskelo, Kati. Yläasteen liikunnanopettaja. Porin kaupunki.
- Luoma, Virpi. Alakoulun luokan-/liikunnanopettaja. Euran kunta.
- Olli, Ville-Veikko. Opiskelija, liikunnanohjaaja/liikuntaneuvoja. Kuortaneen urheilupuisto.
- Setälä, Elina. Fysioterapeutti, liikuntaneuvoja. Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry (LiikU)
- Virtala, Jurkka. Leiritoiminnan kehittäjä (Pitkis ja Kesis), Pitkis-Sport-leirin leiripäällikkö. Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry (LiikU).

Kirjallisuus

Aftonbladet: *Perkele, det är lättare regler i Sverige*. 19.11.2013. www.aftonbladet.se/nyheter/a/vmx8wL/perkele-det-ar-lattare-regler-i-sverige.

Aineistonhallinnan käsikirja: *Tutkittavien informointi*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Tampere, 2018. www.fsd.uta.fi/aineistonhallinta/fi/tutkittavien-informointi.html.

Aineistonhallinnan käsikirja: *Aineistonhallinnan suunnittelu*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Tampere, 2016. www.fsd.uta.fi/aineistonhallinta/fi/aineistonhallinnan-suunnittelu.html.

AtrakcjePlenerowe: *Gra planszowa – Chińczyk GIGANT*. 6.1.2017. <http://atrakcjeplenerowe.pl/chinczyk-gigant-gry-plenerowe-atrakcje-super>.

Arjoranta, Jonne: "Mitä pelit merkitsevät". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 20.3.2018. YouTube (1:08:26). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. https://youtu.be/O-n9L_NmhaU?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau.

Arjoranta, Jonne, V. Kankainen & T. Nummenmaa: "Blending in Hybrid Games: Understanding Hybrid Games Through Experience". *ACE '16 Proceedings of the 13th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, Article No. 26, November 09–12, 2016. Japan. <https://doi.org/10.1145/3001773.3001798>.

Askation: "Mensch ÄRGERE dich NICHT in FORTNITE! mit Rewi!" YouTube (10:38) 29.11.2018. <https://youtu.be/fyFPrTLqrhE>.

Aurava, Riikka: "Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Toim. R. Koskimaa, J. Arjoranta, U. Friman, F. Mäyrä, O. Sotamaa & J. Suominen. Suomen Pelitutkimuksen Seura, Tampere, 2018: 77–92. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/peli-ja-leikki-kansallisessa-opetussuunnitelmassa>.

Baker, William J.: "BASKETBALL: ITS ORIGIN AND DEVELOPMENT. 1941: 48–50". Ks. *Prodigy Sports International*. Duck on the Rock. www.socette.com/duck-on-the-rock.

- BoardGameGeek: *Wide Spread Confusion About Pachisi, Parcheesi, Ludo, and Trouble*. 2013–2018. <https://boardgamegeek.com/thread/931446>.
- BoardGameGeek/*Reilu Kimble*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/235019>.
- Board Game Museum: Home Of Classic Board Games: "How To Play Original TROUBLE Board Game". *YouTube* (03:00) 2.1.2018. <https://youtu.be/EHWDtQ7d3Lo?list=PLhCFgTdrB91p1VV84sgp5Ng3RsmeCSwlg>.
- Brannon, Rob: "DUCK ON THE ROCK - History Channel (Canada)". *YouTube* (01:00) 7.6.2017. <https://youtu.be/63JvAALf7Is>.
- Brown, W. Norman: "The Indian Games of Pachisi, Chaupar, and Chausar" *Expedition Magazine* 6.2 (1964): 32–35. Expedition Magazine. Penn Museum, 1964. www.penn.museum/sites/expedition/?p=729.
- Caillois, Roger: *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash (1961). University of Illinois Press, Urbana & Chicago, 2001. (ransk. alkuteos 1958.).
- Camp Pitkis. Luonto- ja retkeilyaiheinen, maksuton mobiilipeli 6–12-vuotiaille. Let's Make a Game" -pelikursin opiskelijatyö (ryhmätyö: Piia Iivonen, Turun AMK; Esa Kurtti, Sataedu; Merja Lehtonen, Turun yliopisto; Tatu-Pekka Saarinen, SAMK; Janne Sillanpää, Sataedu; Tommi Tuusa, SAMK & Lasse Uusitalo, Sataedu). Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry, Sataedu, Satakunnan ammattikorkeakoulu ja Tampereen teknillinen yliopisto, 2018. www.facebook.com/CampPitkis.
- Cantwell, John D.: "The physician who invented basketball". *The American Journal of Cardiology*. Volume 93, Issue 8, 15 April 2004: 1075–1077. doi: 10.1016/j.amjcard.2003.12.068.
- Centex: "XXL MENSCH ÄRGERE DICH NICHT MIT VITAMINE IN MINECRAFT!" *YouTube* (12:31) 18.10.2018. <https://youtu.be/Av6ido8OyMI>.
- Centre of Excellence in Game Culture Studies: *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 6.2.–17.4.2018. YouTube-kanava. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau>.
- Chou, Yu-kai: *Octalysis - the world #1 gamification framework*. 2018. <http://octalysisgroup.com>.
- Clas Ohlson & Co Ab: *Katalog N:o 30, 1941–1942*: 41. www.clasohlson100.com/kataloger.
- Clayton, Mo: "Newly found documents shed light on basketball's birth". *The Associated Press*. 14.11.2006. <http://www.espn.com/nba/news/story?id=2660882>.
- CoE GameCult: *Centre of Excellence in Game Culture Studies*. 2018. <https://coe-gamecult.org/about/>.
- Creator Guy: "Wow! Amazing DIY 3D Ludo Board Using Cardboard". *YouTube* (06:05) 26.3.2018. <https://youtu.be/LkhN3oJgqMM>.
- Das Onetz: "Amberg ist Weltmeister im "Mensch ärger dich nicht"-Spielen". *YouTube* (03:43) 30.7.2017. <https://youtu.be/HQAcsxQTf6w>.
- Deterding, Sebastian, D. Dixon, R. Khaled & L. Nacke: "From game design elements to gamefulness: defining gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 2011: 9–15. AMC, Tampere, 2011. doi: 10.1145/2181037.2181040.
- Deutsches Spielmuseum: "Pachisi". *YouTube* (08:44) 11.6.2017. <https://youtu.be/up2ABOOQuSc>.
- Deuze, Mark: "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture." *The Information Society* 22 (2): 63–75. 2006. <https://doi.org/10.1080/01972240600567170>.
- Dharmendra, Raghu: "How to Play Pagade". *Board Games of India* 11.6.2009. <http://kreedaakaushalya.blogspot.com/2009/06/how-to-play-pagade.html>.
- Die Chance: "Vinzentinum Brixen 11. Mai - Mensch ärgere Dich nicht für einen guten Zweck". *Die Chance* Nr. 2/2013. www.iflow.it/diechance/?ZID=20&AID=210&TOPIC=Aktuell&ID=29403#.W5JW9brHY-U.

- DualDGaming: "FO FÅR ALDRIG EN SEXA! | Fia Med Knuff i Minecraft". *You Tube* (37:07) 9.2.2017. https://youtu.be/zcTRfbQ_CbU.
- DualDGaming: "SOFTIS RAGEQITTAR... PÅ FIA MED KNUFF! | Minecraft Ludo". *You Tube* (21:59) 25.8.2016. <https://youtu.be/8lsO17YY778>.
- Eglash, Ron: "Appropriating Technology. An Introduction". Eglash, Ron, J. L. Croissant, G. Di Chiro & R. Fouché (eds.): *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power*. Minneapolis, 2004: vii-xxi.
- Fizek, Sonia: "Why Fun Matters: In Search of Emergent Playful Experiences". Fuchs, Mathias, S. Fizek, P. Ruffino & N. Schrape: *Rethinking Gamification* 2014: 273–287. https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/2959/Rethinking_Gamification_273-287_Fizek_Why_fun_matters.pdf.
- Friman, Usva, M. Rantala & R. Turtiainen: "Zombie Run Pori 2015 post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina – suomalaisten juoksutapahtumien pelillistyminen ja leikillistyminen". *Ennen ja nyt* 1/2017. Historian tietosanommat. Agricola -Suomen humanistiverkko, Historiallinen Yhdistys ry, Suomen Historiallinen Seura ry ja Turun Historiallinen Yhdistys ry, 2017. www.ennenjanyt.net/2017/01/zombie-run-pori-2015-post-urheilullisena-fyysisena-kulttuurina-suomalaisten-juoksutapahtumien-pelillistyminen-ja-leikillistyminen/.
- Gondo, Nancy: "James Naismith Scored Big By Founding Basketball; Have Fun: The Canadian survived even a crash through the ice and rebounded to enliven the YMCA's exercise program". *Investor's Business Daily*. Los Angeles, 21 Dec 2006: A03. <https://search.proquest.com/docview/1033227384?accountid=14774>.
- Gronkh: "Wie man FREUNDSCHAFTEN ZERSTÖRT! HWSQ 078. Mensch Ärgere Dich Nicht [1v3]!" *You Tube* (30:09) 26.12.2017. https://youtu.be/NGYD4OUNX_U.
- Grover, Kathryn (ed.): "A glossary of Outdoor Games". *Hard at Play: Leisure in America, 1840–1940*: 231–232. University of Massachusetts Press, 1992. <http://dx.doi.org/10.17077/0003-4827.9877>.
- Grönfors, Matti & H. Vilkkä (toim.): *Laadullisen tutkimuksen kenttätymenetelmät*. Hämeenlinna, 2011. http://vilkka.fi/books/Laadullisen_tutkimuksen.pdf.
- Haapala, Henna: *Finnish Schools on the Move: Students' physical activity and school-related social factors*. University of Jyväskylä, 2017. www.likes.fi/filebank/2654-Doctoral_thesis_Haapala_netti.pdf.
- Hakala, Juha T.: "Tutkimusmenetelmän valinnasta". *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle* (toim. Valli, R. & J. Aaltola). Jyväskylä, 2015.
- Heikkinen, Risto & T. Kukko: "Kimblen noppa ei ole täysin satunnainen". *Statistion* 30.1.2015. <https://statistion.com/?p=440>.
- Heljakka, Katriina: "Aikuisten leikki". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 17.4.2018. YouTube (1:22:27). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/CrDCTkOawwA?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau>.
- Heljakka Katriina: "Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Toim. J. Suominen (päätoim.), R. Koskimaa, F. Mäyrä & R. Turtiainen. Tampereen yliopisto, Tampere, 2012: 82–91.. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-08.pdf.
- Hirvonen, Mikko: *Vihjepeli osana yhteisöllistä pelikokemusta. Juhana-herttuan Aikakapseli 2007-2008-projektin loppuraportti*. Turun yliopisto, 2009. www.utupub.fi/handle/10024/46910.
- Hobby Lark: "Aggravation Board Game Instructions (by mr4tunate)". *Hobby Lark* 14.7.2015. <https://hobbylark.com/board-games/Aggravation-Board-Game-Instructions>.
- Huotari, Kai & J. Hamari: "A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature". *Electronic Markets*, 27 (1): 21–31. 2017. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>.
- Hyvärinen, Matti, P. Nikander & J. Ruusuvoori. *Tutkimushaastattelun Käsikirja*. Tampere, 2017. <https://www.elibslibrary.com/book/9789517686112>.
- HYPE-hanke. Facebook-sivusto. 2018. www.facebook.com/hypehanke.

HYPE – hyötypeli.fi: *Koulutusasteet, toimialarajat ja organisaatorajat ylittävä hyötypelikoulutustarjonta*. 2018. www.hyotypeli.fi.

Jha, Soniya: "How to play Ludo with friends on facebook messenger part 2". *You Tube* (08:25) 28.8.2018. <https://youtu.be/71KsjXvttYw>.

Junkkari 2018a: Junkkari, Marko: "Onko se Kimble strateginen älypeli vai ei? Poliitikko, ekonomisti, šakki-mestari ja lapsi ottivat mittaa". *Helsingin Sanomat* 29.4.2018. www.hs.fi/junkkari/art-2000005658940.html.

Junkkari 2018b: Junkkari, Marko: "Onko Kimble strateginen älypeli? Siitä otetaan nyt selvää!" *Helsingin Sanomien Facebook-livellähetys* 27.4.2018. www.facebook.com/helsinginsanomat/videos/10156441371632112/.

Junkkari 2018c: Junkkari, Marko: "Arhinmäki ja "Kimble-piirit" tuohtuivat Marko Junkkarin kolumnista". *Helsingin Sanomat* 27.4.2018. www.hs.fi/junkkari/art-2000005658366.html.

Junkkari 2018d: Junkkari, Marko: " Kokoomus yritti tehdä silmänkääntö-tempun imago-katastrofin paikkaamiseksi". *Helsingin Sanomat* 24.4.2018. www.hs.fi/junkkari/art-2000005654663.html.

Kari, Jaana: *Lifelong physical activity and long-term labor market outcomes*. University of Jyväskylä, 2018. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7326-1>.

Kari, Tuomas: "Digitaaliset liikuntapelit – huvia ja terveyshyötyä". *Liikunta & Tiede* 54, 2–3 (2017): 4–8. http://www.lts.fi/sites/default/files/page_attachment/lt2-317_4-8_lowres.pdf.

Keegan, Tom: "Booths purchase original Naismith basketball rules at auction for more than \$4 million". *KUSports.com* 10.1.2010. Lawrence Journal-World, 2010. <http://www2.kusports.com/news/2010/dec/10/original-naismith-basketball-rules-set-go-auction/>.

Keskitalo, Jussi: "Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla". *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2010. Toim. J. Suominen (päätoim.), R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa. Tampereen yliopisto, Tampere, 2010: 120–131. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>.

Kimble.fi: "Kolme aihetta ja Kimble (Putin, Trump ja maailmanpolitiikan Kimble – kuka syö ja kenet?)". *Facebook* 17.7.2018. www.facebook.com/events/225981468199296.

Kinnunen, Jani, P. Lilja & F. Mäyrä: *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen yliopisto, 2018. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>.

Koivula, Merja & M. Mustola: "Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä". *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2015. Toim. R. Koskimaa (päätoim.), J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman & J. Arjoranta. Tampereen yliopisto, Tampere, 2015: 39–53. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-leikisti-pelissa-pohdintaa-lasten-digitaalisesta-leikista.

Koski, Johannes: "Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset." *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2015. Toim. R. Koskimaa (päätoim.), J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman & J. Arjoranta. Tampereen yliopisto, Tampere, 2015: 54–71. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaajien-pokemon-twitch-plays-pokemon-ja-pokemon-videopelien-pelaajalähtöiset-muokkaukset.

Koskimaa, Raine: "Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 13.03.2018. YouTube (1:10:19). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/TbjldT8WDUo?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau>.

Koskimaa, Raine, J. Arjoranta, U. Friman, J. T. Harviainen, F. Mäyrä & J. Suominen (toim.): "Johdanto: Leikin ja pelin rajankäyntiä". *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2015. Toim. R. Koskimaa (päätoim.), J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman & J. Arjoranta. Tampereen yliopisto, Tampere, 2015: 1–3. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/johdanto-leikin-ja-pelin-rajankayntia.

Kujala, Piia: "Pelit överiksi pääkirjastolla - monipuolinen pelimaailma tutuksi kaikenikäisille, Kimblen SM-karsinnoista jatkoon Taika Elpiö". *Etelä-Suomen Sanomat* 8.5.2017. www.ess.fi/uutiset/paijathame/art2367779.

KU Libraries: "Radio Interview, 1939". *The University of Kansas*. (02:46). <https://exhibits.lib.ku.edu/exhibits/show/naismith150/collections/radio-interview?platform=hootsuite>.

Kuortaneen urheiluopisto: *Live it! Lautapelit liikunnaksi*. <https://www.kuortane.com/liveit.html>.

Lautapeliopas. *Kimble*. 2013. www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/kimble.

Lazzaro, Nicole: *The 4 Keys 2 Fun*. 2018. <http://www.nicolelazzaro.com/the-4-keys-to-fun/>.

Lehmuskallio, Mari & J. Toskala: "Yläkoulun liikunnanopettajien kokemuksia ja näkemyksiä koulupäivien liikunnallistamisesta". *Liikunta Ja Tiede* 55, no. 6 (2018): 79–87. https://fi-cdn.scdn1.secure.raxcdn.com/files/sites/4708/l-t_6-18_tutkimusartikkelit_79-87_lowres-4d32952d-13ce-426c-98f5-d91f45b3b6a5.pdf.

Lehtonen, Merja: *Sportti-Kimble*. Pinterest-tili, 2019. <https://fi.pinterest.com/sporttikimble>.

Lehtonen, Merja: *Kimblestä liikuntaa! – Sportti-Kimble*. YouTube-kanava, 2018. www.youtube.com/channel/UCvZzkOYwW8FFLryRBMGBFAG.

Liiku.fi: *Liikunta elämäntavaksi!* Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry, 2018. www.liiku.fi.

LIKES. *Tuloskortti 2018. Tuloskortti lasten ja nuorten liikunnasta*. Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö LIKES, 2018. www.likes.fi/filebank/2776-tuloskortti2018_FI_PDF_150.pdf.

Likes.fi: *Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö*. 2018. www.likes.fi.

Loikala, Senni: "Rakastetusta Kimble-pelistä listattiin yllättävät faktat - tiesitkö näitä?" *Voice.fi* 21.09.2016. www.voice.fi/filmiot/a-125071.

Lucero, Andrés, E. Karapanos, J. Arrasvuori & H. Korhonen: "Playful or Gameful? Creating delightful user experiences". *Interactions*. Volume 21 Issue 3, May–June 2014: 34–39. doi: 10.1145/2590973.

Lucero, Andrés & J. Arrasvuori. "PLEX Cards: a source of inspiration when designing for playfulness". In *Proc. of Fun and Games '10*. ACM 2010: 28–37. doi: 10.1145/1823818.1823821.

Lähde, Jussi: "Plok! Maailmassa on 2,5 miljoonaa pop-o-maticia, ja näin Kimble kuvaa yhteiskuntaa sellaisena kuin se on". *Aviisi* 20.8.2018. Tampereen yliopisto. www.aviisi.fi/2018/08/plok-maailmassa-25-miljoonaa-pop-o-maticia-nain-kimble-kuvaa-yhteiskuntaa-sellaisena.

Lähde, Ville: "Älä hyvä ihminen hermostu! – eli miksi aikuinen pelaa Kimbleä". *Niin & näin* 2/12. Filosofia.fi-portaali, 2012. <http://netn.fi/lehti/niin-nain-212/ala-hyva-ihminen-hermostu-eli-miksi-aikuinen-pelaa-kimblea>.

Lähdesmäki, Tuuli, P. Hurme, R. Koskimaa, L. Mikkola & T. Himberg: *Menetelmäpolkuja humanisteille (Koppa)*. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta, 2015. www.jyu.fi/mehu.

2015a: "Haastattelu". <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-hankintamenetelmat/haastattelut>.

2015b: "Havainnointi eli observointi".

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineistonhankintamenetelmat/havainnointi-eli-observointi-osallistuminen-ja-kenttaetyoe>.

2015c: "Kokonaistutkimus, otanta ja harkinnanvarainen näyte".

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineistonhankintamenetelmat/kokonaistutkimus-otanta-ja-harkinnanvarainen-naeyte>.

2015d: "Lähiluku". [https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-ana-lyysimenetelmat/lahiluku](https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/lahiluku).

Malin, Veera: "Kimblessä tarvitaan tuuria ja taitoa - lahtelainen Suomen mestari kertoo vinkkinsä videolla". *Etelä-Suomen Sanomat* 30.9.2017. www.ess.fi/teemat/ihmiset/jailmiot/art2403906.

Masters, James: "Pachisi (Ludo etc.)". *The Online Guide to Traditional Games*. <http://www.tradgames.org.uk/games/Pachisi.htm>.

- Masters Traditional Games: *The Rules of Pachisi and Chaupur*. 2018.
www.mastersofgames.com/rules/pachisi-rules.htm.
- Mattila, Mikko: "Otos ja otantamenetelmät". S. Borg, E. Paaso, M. Mattila & J. Sivonen. *KvantiMOTV - Kvantitatiivisten menetelmien tietovaranto*. Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto, Tampere, 2003.
www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/otos/otantamenetelmat.html.
- Mekky, Sherif & A. Lucero: "An Exploration of Designing for Playfulness in a Business Context". *Proceeding CHI EA '16 Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* 2016: 3136–3143. USA. doi: 10.1145/2851581.2892332.
- Merriam-Webster.com: "Duck on a Rock". *Merriam-Webster*.
[www.merriam-webster.com/dictionary/duck on a rock](http://www.merriam-webster.com/dictionary/duck%20on%20a%20rock).
- Moilanen, Vesa: Tutkijat löysivät yllätyksen Kimblestä. *Iltalehti* 02.02.2015.
www.iltalehti.fi/uutiset/2015020219132139_uu.shtml.
- Morschheuser, Benedikt, L. Hassan, K. Werder, & J. Hamari: "How to design gamification? A method for engineering gamified software". *Information and Software Technology*. Volume 95, March 2018: 219–237.
<https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.10.015>.
- Muckle, Martin & J. Hvizdak: "The Cross and Circle game family". *Board Games B4TV* 6.5.2008.
<http://www.b4tv.co.uk/serve.php?t=crossandcirclegamefamily>.
- Niestert, Fabian: "Mensch ärgere dich nicht -XXL. Alle Augen auf den Würfel." *Westfälische Nachrichten* 07.08.2016. <https://www.wn.de/Muensterland/Kreis-Steinfurt/Greven/2016/08/2484494-Mensch-aergere-dich-nicht-XXL-Alle-Augen-auf-den-Wuerfel>.
- NothingmissTV: "Playing Ludo Game in Real Life". *YouTube* (01:28) 25.12.2017.
<https://youtu.be/pRudHTTkPYU>.
- Ojala, Pekka: "Hyötypelit ja pelillistäminen koulutuksessa – mahdollisuuksia ja haasteita". *ePooki*, 3.11.2017. Oulun ammattikorkeakoulu, 2017. www.oamk.fi/epooki/2017/hyotypelit-ja-pelillistaminen.
- Ojala, Ulla: *Opas lasten haastatteloille ja kuvaajille*. Lastensuojelun Keskusliitto, Journalistiliitto, Aikakauslehtien Liitto, 2011. www.lskl.fi/materiaali/lastensuojelun-keskusliitto/Opas_lasten_haastatteloille_ja_kuvaajille.pdf.
- OKM: *Lasten ja nuorten liikuntaindikaattorit*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2018.
<https://minedu.fi/liikuntaindikaattorit>.
- OTH Amberg-Weiden: "Mensch ärgere dich nicht in XXXL". *YouTube* (1:33) 31.1.2017. Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden. <https://youtu.be/uiEBaH3FoE>.
- Paavilainen, Janne, K. Heljakka, J. Arjoranta, V. Kankainen, L. Lahdenperä, E. Koskinen, J. Kinnunen, L. Sihvonen, T. Nummenmaa, F. Mäyrä, R. Koskimaa & J. Suominen: *Hybrid Social Play Final Report*. TRIM Research Reports 26. Tampereen yliopisto, 2018. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0751-6>.
- Pekkarinen, Elina: *Kuka suostuu lasten ja nuorten tutkimuksessa?* Tiedonjulkistamisen neuvottelukunta (TJNK) ja Tutkimuseettisen neuvottelukunta (TENK). 15.3.2018. www.vastuullinentiede.fi/fi/tutkimuksen-suunnittelu/kuka-suostuu-lasten-ja-nuorten-tutkimuksessa.
- Pelling, Nick: "The (short) prehistory of 'gamification'..." *Funding Startups (& other impossibilities)* 9.8.2011.
<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>.
- PietSmiet: "Mensch ärger dich richtig hart!" *YouTube* (1:21:53) 16.4.2018. <https://youtu.be/lbbZ37z9zBA>.
- Pitkis-Sport: *Yhteinen reitti liikunnan riemuun!* Lounais-Suomen Liikunta ja Urheilu ry, 2018.
www.pitkissport.net.
- Powell, Mary Ann & A. B. Smith: "Children's Participation Rights in Research." *Childhood: A Global Journal of Child Research* 16.1 (2009): 124–142. <https://doi.org/10.1177/090756820831694>.

- Päijät-Häme: "Lahtelaistytöstä Kimblen Suomen mestari, voittorahoilla oma poni". *Etelä-Suomen Sanomat* 23.9.2017. www.ess.fi/uutiset/paijathame/art2402316.
- Reinikainen, Pauli: "Kaikki alkoi Kimblestä: Digitalisaatio ei ole hävittänyt lautapelejä, päinvastoin". *Yrittäjät.fi* 26.12.2017. Suomen Yrittäjät, 2017. www.yrittajat.fi/uutiset/567971-kaikki-alkoi-kimblesta-digitalisaatio-ei-ole-havittanut-lautapeleja-painvastoin.
- Saaranen-Kauppinen, Anita & A. Puusniekka. *KvaliMOTV: Menetelmäopetuksen tietovaranto (MOTV)*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto, Tampere, 2006. www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus.
 2006a: "Aineiston määrä ja tutkittavat". www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_2.html.
 2006b: "Aineisto- ja teorialähtöisyys". www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_3_2_3.html.
 2006c: "Haastattelu". https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3.html.
 2006d: "Havainnointi". https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html.
 2006e: "Sisällönanalyysi". www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_2.html.
- Schmeiser, Michael: *Alte Mensch ärgere Dich nicht, Plagiate, Varianten, Werbespiele*. 2018. <https://alte-brettspiele.jimdo.com>.
- Sicart, Miguel: "Against Procedurality". *Game Studies* 11:3. 2011. http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.
- Sicart, Miguel: *Play Matters*. MIT Press, Cambridge, 2014.
- Sihvonen 2017a: Sihvonen, Lilli: "From a Board Game to a Drinking Game. One Biography of the Finnish Board Game Kimble". *WELL PLAYED. A Journal on Video Games, Values, and Meaning. Special Issue on Analog Games*. Vol. 7 No. 1 (2017): 127–142. <http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/well-played-vol-7-no-1/>.
- Sihvonen 2017b: Sihvonen, Lilli: "Lautapelistä juomapeliksi – Pelillisen lisäarvon tuottaminen ei-pelillisin keinoin". *Tiede-Areena* 2017: 54–55. Tampereen teknillinen yliopisto, 2017. https://tutcris.tut.fi/portal/files/12971617/TiedeAreena_2017.pdf.
- Sihvonen 2017c: Sihvonen, Lilli: "Pop-o-matic-muovikupu ja kestävyys – Kimble-lautapelin pysyvien ominaisuuksien merkitys" 11.1.2017. *Ennen ja nyt* 2017/1. Historian tietosanomat. Agricola -Suomen humanistiverkko, Historiallinen Yhdistys ry, Suomen Historiallinen Seura ry ja Turun Historiallinen Yhdistys ry, 2017. www.ennenjanyt.net/2017/01/pop-o-matic-muovikupu-ja-kestavyys-kimbe-lautapelin-pysyvien-ominaisuuksien-merkitys.
- Sihvonen, Lilli & A. Sivula: "Klassikoksi rakennettu – erään lautapelin historia". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*. Toim. R. Koskimaa, J. Arjoranta, U. Friman, F. Mäyrä, O. Sotamaa & J. Suominen. Tampereen yliopisto, Tampere, 2016: 38–51. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/klassikoksi-rakennettu-eraan-lautapelin-historia.
- Sitonen, Marko: "Vuorovaikutus pelaajayhteisössä". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 27.2.2018. YouTube (1:28:15). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/ToG7Ru-4oMc?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau>.
- Sinkkonen, Aliisa: *Tehdään seminaariin ohjelmanumero - ei kun tehdäänkin oikea peli! Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010-2011*. Turun yliopisto, 2013. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201304173153>.
- Sinkkonen, Tuomas: *Plan B from Outer Space - InsomniaGame-pelin suunnittelu ja toteutus 2010–2011*. Turun yliopisto, 2013. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201308214394>.
- Sivula, Anna: "Historian esitys kytkee eletyt paikat ja esineet kulttuuriperinnöksi." *Historiallinen Aikakauskirja* 110 (2012): 4, 423–435. Suomen Historiallinen Seura ja Historian Ystävien Liitto, 2012. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-ELE-1585247>.
- SK Productions: "LUDO in Real Life!" YouTube (06:06) 22.12.2017. <https://youtu.be/PuhqpowpSxo>.
- Sotamaa, Olli: "Pelitutkimus Suomessa 2018". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 6.2.2018. YouTube (1:13:43). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/lzTwHwTK7yo?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau>.

- Springfield College Archives and Special Collections: "Duck on a Rock Rules". *Digital Commonwealth*. <https://www.digitalcommonwealth.org/search/commonwealth-oi:73666987n>. Digitoitu 2013.
- Springfield College: *Springfield College Highlighted in James Naismith Audio*. 16.12.2015. <https://springfield.edu/news/springfield-college-highlighted-in-james-naismith-audio>.
- Springfield College/a: *Where Basketball was Invented: The History of Basketball*. <https://springfield.edu/where-basketball-was-invented-the-birthplace-of-basketball>.
- Springfield College/b: "Secretarial Basketball team of Springfield College, 1892". *Archives and Special Collections*. <https://cdm16122.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15370coll2/id/179/rec/33>. Digitoitu 2010.
- Springfield College/c: "The First Game' pamphlet, page 1". *Archives and Special Collections*. <https://cdm16122.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15370coll2/id/308/rec/62>. Digitoitu 2010.
- Stenros, Jaakko: "Pelit kulttuurina ja taiteena". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 13.2.2018. *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 10.4.2018. YouTube (1:08:57). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/sappyFZJzJU>.
- Stenros, Jaakko: *Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach*. University of Tampere, 2015. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>.
- SuomiAreena: "Maailmanpolitiikan Kimble-peli". *MTV* 17.7.2018 (22:50–27:40). <https://netti-tv.net/ohjelmat/suomiareena/233936>.
- Suomen Latu: *Lautapelit pihapeleinä*. <https://www.suomenlatu.fi/ulkoile/perheliikunta/lautapelit-pihapeleina.html>.
- Suominen, Jaakko: "Digitaalisen pelaamisen historiallisen ymmärryksen rakentuminen". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 10.4.2018. YouTube (1:21:27). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/rUoJI88Xns?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrInhqSAiJau>.
- Suominen, Jaakko, A. Sivula & D. Fewster: "Pelit ja historia". *Ennen ja nyt* 2017/01. Historian tietosanomat. Agricola -Suomen humanistiverkko, Historiallinen Yhdistys ry, Suomen Historiallinen Seura ry ja Turun Historiallinen Yhdistys ry, 2017. <http://www.ennenjanyt.net/2017/01/pelit-ja-historia/>.
- Suominen, Jaakko, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa: "Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Toim. J. Suominen (päätoim.), R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa. Tampereen yliopisto, Tampere 2014: 3–7. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-01.pdf.
- Suominen, Jaakko: "Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta". *Widerscreen* 2–3/2013. Akateeminen verkkolehti. Filmiverkko ry, 2013. <http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/kieltaydyn-maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria/>.
- Suominen, Jaakko & A. Sivula: "Retrovaatiot – ajatuksia teknologian historian hyödyllisyydestä." *Tekniikan Waiheita* 30 (2012): 4, 5–18. Tekniikan Historian Seura ry, 2012. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/64051>.
- Suominen 2011a: Suominen, Jaakko: "Kokemuksia jakamassa. Ajatuksia käyttäjän, tutkijan ja teknologian kohtaamisesta". *Kokemuksen jaetut tilat. Näkökulmia yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen*. Toim. J. Suominen, J. Multisilta, J. Viteli, U. Friman, P. Tawast, L. Stenfors, H. Jurvela & A. Perttula. Turun yliopisto, 2011: 19–50. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-4832-1>.
- Suominen 2011b: Suominen, Jaakko: "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä – luovasta aikaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan". *Wider Screen* 1–2/2011. Toim. Petri Saarikoski. Filmiverkko ry. www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena.
- Suominen 2011c: Suominen, Jaakko: "Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Toim. J. Suominen (päätoim.), R. Koskimaa, F. Mäyrä, O. Sotamaa & R. Turtiainen. Tampereen yliopisto, Tampere, 2011: 73–81. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf.

Tactic Games 2018a: *Kimble*. www.kimble.fi.

Tactic Games 2018b: *Kimble.fi*. Facebook-sivusto. www.facebook.com/kimble.fi.

Tactic Games 2018c: *Kimble-tuotteet*. www.kimble.fi/wordpress/index.php/tuotteet.

Tactic Games: *Peliarkisto*. www.tactic.net/archive.php?find=kimble&lang=FIN&k1=0&k2=0&k3=0&old.

TacticBoardGames: "Suomi100 TV-sarjan Tactic-jakso". *YouTube* (02:00) 20.12.2016. <https://youtu.be/AyAHdmlxMcs>.

The DeBruce Center: *The Rules are Home*. The University of Kansas. <https://debrucecenter.ku.edu/rules>.

Tieteen termipankki. <http://tieteentermipankki.fi>.

Tilastokeskus: *Validiteetti*. 2018. www.stat.fi/meta/kas/validiteetti.html.

Turtiainen, Riikka: "Liikunta, urheilu ja pelaaminen". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 3.4.2018. *YouTube* (1:14:13). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. <https://youtu.be/fSeJufDRsfY?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau>.

Turtiainen, Riikka: *Nopeammin, laajammalle, monipuolisemmin: digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Digitaalisen kulttuurin väitöskirja, Turun yliopisto, Pori, 2012. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5176-5>.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta: *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa*. Helsinki, 2012. www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf.

Uhlig, Johannes, D. Jungreithmayr, N. Braunstorfer, L. Ohner & J. Wegscheider: "Kleine Spiele wieder belebt - Teil 3. Mensch ärgere dich nicht Lauf-Fangspiel". *Bewegungserziehung* 5/2009: 12–13. Pädagogische Hochschule Wien, 2009. <https://www.ph-online.ac.at>.

Unger, Heike: "Mensch-ärgere-Dich-nicht: Ambergs zweiter Weltrekord in Sicht". *Onetz.de* 16.06.2018. www.onetz.de/oberpfalz/amberg/mensch-aergere-dich-ambergs-zweiter-weltrekord-sicht-id2403418.html.

Valtion liikuntaneuvosto: "Tutkimuskatsaus liikuntapoliittisen selonteon tausta-aineistoksi". *Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja* 2018:6. www.liikuntaneuvosto.fi/files/627/Tutkimuskatsaus_liikuntapoliittiseen_selonteoon_2018.pdf.

Valtion liikuntaneuvosto: "Selvitys valtionhallinnon toimenpiteistä lasten ja nuorten harrastustoiminnan edistämiseksi". *Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja* 2018:1. www.liikuntaneuvosto.fi/files/571/LNH_raportti_2501.pdf.

Vanttaja, Markku, J. Tähtinen, T. Zacheus & P. Koski: *Liikkumattomuuden jäljillä. Pitkittäistutkimus vähän liikuntaa harrastavien nuorten liikuntasuhteesta ja liikunta-aktiivisuuden muutoksista*. Nuorisotutkimusseura, 2017. www.nuorisotutkimusseura.fi/images/liikkumattomuuden_jaljilla_verkko.pdf.

Vahimagi, Tise: *Museum.tv - The Museum of Broadcast Communications - Encyclopedia of Television*. 2013. www.museum.tv/eotv/fugitive.htm.

Vastamäki, Kati: "Virtuaalitekniikka innostaa pelillistämisen professoria". *Tiedelehti Rajapinta* 4/2016. Tampereen teknillinen yliopisto, 2016. www.tut.fi/rajapinta/artikkelit/2016/4/virtuaalitekniikka-innosta-pelillistamisen-professoria.

Välisalo, Tanja: "Pelit ja transmedia". *Pelitutkimus Suomessa 2018 -luentosarja* 06.03.2018. *YouTube* (1:03:05). Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE GameCult), 2018. https://youtu.be/4_1_H9Zd3Ng?list=PLaTzOIBDJFEBXatCw4gluqrlnhqSAiJau.

Westfälische Nachrichten: *Mensch ärgere dich nicht XXL. Schmeißen ist Pflicht*. 04.07.2018. <https://www.wn.de/Muensterland/Kreis-Steinfurt/Greven/3376585-Mensch-aergere-dich-nicht-XXL-Schmeissen-ist-Pflicht>.

Whitehill, Bruce: "Parcheesi – The Royal Game". Published in Knucklebones games magazine September 2007. *The Big Game Hunter*. 2007. <http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi>.

Whitehill, Bruce: "American Games: A Historical Perspective". *Board games studies* 2: 116–141. 1999.

Wikipedia/fi. www.wikipedia.fi.

Wikipedia/en. <https://en.wikipedia.org>.

Wiktionary: "duck on a rock". https://en.m.wiktionary.org/wiki/duck_on_a_rock.

WoodLogger: "How to Make a Marble Game Board (woodlogger.com)". *YouTube* (04:48) 13.1.2013. <https://youtu.be/YT339NvqCEI>.

Yle Uutiset: Koripallon alkuperäiset säännöt myyty miljoonahintaan. *Yle.fi* 11.12.2010. <https://yle.fi/uutiset/3-5684930>.

Tutkimuskirjallisuuden hakemisessa on käytettyjä ao. hakusanoja, Kimblen ja sen sukulaispelien nimien lisäksi:

- liikunnallistaminen
- lautapeli liikunnaksi
- sport(ti)-lautapeli
- piha-/liikuntapeli/-leikki
- (tee-se-itse/DIY) piha-/urheilulautapeli
- (tee-se-itse/DIY) jättiläis-/ihmislautapeli / jätti-/XXL-lautapeli
- Kimblestä/lautapelistä liikuntaa
- Kimble/lautapeli piha-/liikuntapelinä
- backyard/outdoor fun
- (fun) outdoor/backyard/playground (board) game
- (fun) hybrid/DIY/gym/combo (board) game
- (fun) exercise/PE (board) game
- hybrid play/game.

Turun yliopisto | Merja Lehtonen | Pro gradu -tutkielman aineistonkeruun esiteistus 28.6.2018

HAASTATTELULOMAKE "Kimblestä liikuntaa" **LIITE 1**

Lapsen ikä: _____

1. Oletko joskus pelannut Kimble-lautapeliä? (pöydän äärellä)

a. Kyllä
b. En muista (tms.)
c. Ei

2. Haluaisitko joskus pelata uudestaan tällaisia Sportti-Kimbleä, esim. kotona tai koulussa?

a. Kyllä
b. Ehkä
c. Ei

3. Haluaisitko opettaa myös kavereillesi Sportti-Kimblen pelaamista?

a. Kyllä
b. Ehkä
c. Ei

4. Haluaisitko itse keksiä kavereiden kanssa uuden version Sportti-Kimblestä?

a. Kyllä
b. Ehkä
c. Ei




5. Pelin kesto? a) liian pitkä b) sopiva c) liian lyhyt

6. Mikä pelaamisessa/liikkumisessa oli helppoa?

7. Mikä oli vaikeaa?

8. Mikä oli hauskaa?

9. Mikä oli tylsää?

10. Miltä pelaaminen sinusta tuntui? a)  b)  c) 

MUUTA?

Turun yliopisto | Merja Lehtonen | Pro gradu -tutkielman aineistonkeruun esiteistus 28.6.2018

VASTAUSKOONTI **LIITE 1**

HAASTATTELULOMAKE "Kimblestä liikuntaa" **n = 7**

Lapsen ikä: 7 v. (2) 9 v. (3) 11 v. (4) 12 v. (4)

1. Oletko joskus pelannut Kimble-lautapeliä? (pöydän äärellä)

a. Kyllä (7)
b. En muista (tms.)
c. Ei

2. Haluaisitko joskus pelata uudestaan tällaisia Sportti-Kimbleä, esim. kotona tai koulussa?

a. Kyllä (4)
b. Ehkä (3)
c. Ei

3. Haluaisitko opettaa myös kavereillesi Sportti-Kimblen pelaamista?

a. Kyllä (4)
b. Ehkä (3)
c. Ei (2) En tiedä (1)

4. Haluaisitko itse keksiä kavereiden kanssa uuden version Sportti-Kimblestä?

a. Kyllä (3)
b. Ehkä (2)
c. Ei (1) En tiedä (1)




5. Pelin kesto? a) liian pitkä b) sopiva (6) c) liian lyhyt (1)

6. Mikä pelaamisessa/liikkumisessa oli helppoa? Kaikki (3), moni (1), jumppamatto (1), en tiedä (1), tyhjä (1).

7. Mikä oli vaikeaa? Kyykkäkävely (1), kuperkeikka (1), ei mikään (5).

8. Mikä oli hauskaa? Mattovolttikuperkeikka (1), ämpäriin palloa kii, kun toinen heitti" (1); "kun heitettiin palloja ja toinen otti kii" (1), kaikki (2), en tiedä (2).

9. Mikä oli tylsää? Lipputangon ympärivuoksu (1), ei mikään (5), ei oikein mikään (1).

10. Miltä pelaaminen sinusta tuntui? a)  b)  c) 

TURUN YLIOPISTO **Tutkimuslupa (pro gradu -tutkielma)**
Videointi- ja valokuvauslupa
Lupa videoiden ja valokuvien julkaisemiseen

Pelitestaus Pitkis-Sport-iiikuntaleirillä | "Kimblestä liikuntaa" | 5.7.2018

Hei, Pitkis-leiriläinen!

Olen Merja Lehtonen ja opiskelen Turun yliopistossa. Teen pelitutkimusta, joka liittyy Kimble-lautapelin ja liikunnan yhdistämiseen. Haluaisin, että autat minua tutkimuksen tekemisessä, ja siksi tarvitsisin nimesi ja allekirjoitukseksi tähän lappuun.

Tällä lappulla annat lupasi siihen, että:

- 1) Kimble-pelaamista voidaan käyttää tutkimusaineistona. **Tutkimus** tarkoittaa esimerkiksi sitä, että tarkkailen pelaamista ja kirjoitan ylös, mitä kaikkea pelaamisen aikana tapahtuu.

Peli-testauksen yhteydessä sinulta kysytään myös muutamia kysymyksiä, ja vastaukset kirjoitetaan ylös lappulle. Lapsu kysytään ikäsi, mutta ei muita henkilökohtaisia tietoja sinusta. Juuri sinun antamiasi vastauksia ei siis kukaan tiedä, en edes minä.

➔ **Annat minulle tutkimusluvan**

- 2) Kimble-testauksen aikana saan ottaa sinusta valokuvia ja videoita, ja käytän niitä apuna tutkimukseni tekemisessä.

➔ **Annat minulle videointi- ja valokuvausluvan**

- 3) Kimble-pelitestauksesta voidaan julkaista valokuvia ja videoita, esimerkiksi Facebook-sivulla, Instagramissa, Twitterissä ja/tai LinkedIn-sivulla. Sinusta otettuja valokuvia ja videoita käytetään vain tästä Kimble-pelitestauksesta kertomiseen, ei muihin tarkoituksiin.

➔ **Annat minulle luvan julkaista sinusta otettuja valokuvia ja videoita**

Saat mukaasi myös lapun, jonka voit antaa kotona äidille ja/tai isälle. He voivat olla minuun yhteydessä, jos haluavat lisää tietoa tutkimuksestani, jonka aihe on "Kimble-lautapelin ilikunnallistaminen – lapset pelinkehittäjinä Pitkis-Sport-IIikuntaleirillä".

Kiitos avustasi! Merja Lehtonen, puh. 044 xxx xxxx, merleh@utu.fi

Kokemäellä 5.7.2018

Nimi: _____

Pitkis-lajileiri: _____

Allekirjoitus: _____

Turun yliopisto | Merja Lehtonen | Pro gradu -tutkielman aineistonkeruu 5.7.2018

HAASTATTELULOMAKE **"Kimblestä liikuntaa"**

Lapsen ikä: _____




1. Haluaisitko joskus pelata uudestaan tällaista "Sportti-Kimbleä", esim. kotona tai koulussa?
 - a. Kyllä
 - b. Ehkä
 - c. Ei
 - d. En osaa sanoa
2. Haluaisitko opettaa myös kavereillesi "Sportti-Kimblen" pelaamista?
 - a. Kyllä
 - b. Ehkä
 - c. Ei
 - d. En osaa sanoa
3. Haluaisitko itse keksiä kavereiden kanssa uuden version "Sportti-Kimblestä"?
 - a. Kyllä
 - b. Ehkä
 - c. Ei
 - d. En osaa sanoa
4. Pelitestauksen/pelin kesto?
 - a. Liian pitkä
 - b. Sopiva
 - c. Liian lyhyt
 - d. En osaa sanoa

5. Mikä pelaamisessa/liikumisessa/pelitestauksessa oli kivointa?

6. Oliko joku vaikeaa? Mikä ja miksi?

7. Miten kuvaillisit omin sanoin peliä/pelitestausta? (Helppoa, kivaa, tylsää, jotain muuta??)

8. Mitä pelitestaus/pelaaminen sinusta tuntui?

Sportti-Kimble (rata 2)		Määrällinen havainnointi		Ryhmä N1																																								
Kierrokset, heittovuorot/väärät vuorot, nopan heittotapa, nappuloiden syöminen ja maaliin pääseminen.																																												
Noppa (P), klo	05:15	06:30	07:55	08:55	09:05	10:32																																						
N1B	P K V S	P K V S	P K V S	P K V S	P K V S	P K V S																																						
Normaali	1 1	1 1		1 1	1 1		10																																					
Vieritys		1	1			1	4																																					
Ylös			1		1	1	3																																					
Korkealle			1				1																																					
Potku maassa							0																																					
Muu		1			1	1	3																																					
	pomppu kädellä maan kautta		pomppu kädellä maan kautta		"noppapotku"		21																																					
Noppa (P), klo	11:23	13:08	14:33	16:05	16:52		loppuaika 17:08																																					
	P K V S	P K V S	P K V S	P K V S	P K																																							
Normaali		1 1		1		1	5																																					
Vieritys			1	1	1		3																																					
Ylös	1 1		1		1	1 1	6																																					
Korkealle		1	1 1		1		4																																					
Potku maassa							0																																					
Muu							0																																					
							18																																					
Kierroksia																																												
Heittotapoja																																												
Väriä vuoroja																																												
Söi toisen pelaajan nappulan																																												
Oma nappula syötiin																																												
Sai pelinappulan maaliin																																												
	<table border="1"> <thead> <tr><th>Pelaajat</th><th>P</th><th>K</th><th>V</th><th>S</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>						Pelaajat	P	K	V	S	10	10	10	9		6	3	2	1				1	4	2			1	2	4	1					39							
Pelaajat	P	K	V	S																																								
10	10	10	9																																									
6	3	2	1																																									
		1	4	2																																								
		1	2	4																																								
1																																												
	<table border="1"> <thead> <tr><th>Nopan heittotapa:</th><th>P</th><th>K</th><th>V</th><th>S</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Normaali</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>9</td></tr> <tr><td>Vieritys</td><td></td><td>7</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Ylös</td><td>4</td><td>5</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Korkealle</td><td>2</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Potku maassa</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Muu</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>						Nopan heittotapa:	P	K	V	S	Normaali	1	2	3	9	Vieritys		7			Ylös	4	5			Korkealle	2	3			Potku maassa					Muu	3						
Nopan heittotapa:	P	K	V	S																																								
Normaali	1	2	3	9																																								
Vieritys		7																																										
Ylös	4	5																																										
Korkealle	2	3																																										
Potku maassa																																												
Muu	3																																											
	<table border="1"> <thead> <tr><th>Pelaajat</th><th>P</th><th>K</th><th>V</th><th>S</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>9</td><td></td></tr> </tbody> </table>						Pelaajat	P	K	V	S	10	10	10	9				39																									
Pelaajat	P	K	V	S																																								
10	10	10	9																																									
YHT:							15																																					
							7																																					
							9																																					
							5																																					
							0																																					
							3																																					
Testauksen kesto	11 min. 08 sek.		Mittausaika: 1. noppa – viim. noppa																																									
Yhden kierroksen kesto ka.	1 min. 29 sek.		Laskettu pelin aloittaneen pelaajan nopanheittovuorojen mukaan (10 kierrosta)																																									
Noppa. aloitus klo	V: 21:26	P: 21:53	(Videotallenne vaihtuu > aikalaskuri nollautuu)																																									
N1A	V S P K V S P K V	V S P V K S P V K V S V S P K																																										
Normaali	1	1 1		1 1		1	9																																					
Vieritys			1		1 1		4																																					
Ylös	1		1		1		4																																					
Korkealle							0																																					
Potku maassa		1		1		1 1 1 1	7																																					
Muu							0																																					
							24																																					
Noppa (loppu), klo	P: 08:24, V: 09:24																																											
	V K S P K S V S S V P K K P V S P K V S P V																																											
Normaali		1	1			1	3																																					
Vieritys	1			1	1	1 1 1 1 1 1	11																																					
Ylös						1	1																																					
Korkealle							0																																					
Potku maassa		1		1 1 1		1	6																																					
Muu				1			1																																					
	vieritys ja potku yhdessä						22																																					
	<table border="1"> <thead> <tr><th>Pelaajat</th><th>P</th><th>K</th><th>V</th><th>S</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>10</td><td>14</td><td>12</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>1</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>						Pelaajat	P	K	V	S	10	10	14	12		2	2	5	2				1	2		1		1	1				1			46							
Pelaajat	P	K	V	S																																								
10	10	14	12																																									
2	2	5	2																																									
		1	2																																									
1		1	1																																									
		1																																										
	<table border="1"> <thead> <tr><th>Nopan heittotapa:</th><th>P</th><th>K</th><th>V</th><th>S</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Normaali</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Vieritys</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Ylös</td><td></td><td>4</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Korkealle</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Potku maassa</td><td></td><td>2</td><td>11</td><td></td></tr> <tr><td>Muu</td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>						Nopan heittotapa:	P	K	V	S	Normaali	5	5	2		Vieritys	5	5	5		Ylös		4	1		Korkealle					Potku maassa		2	11		Muu		1					
Nopan heittotapa:	P	K	V	S																																								
Normaali	5	5	2																																									
Vieritys	5	5	5																																									
Ylös		4	1																																									
Korkealle																																												
Potku maassa		2	11																																									
Muu		1																																										
	<table border="1"> <thead> <tr><th>Pelaajat</th><th>P</th><th>K</th><th>V</th><th>S</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>10</td><td>14</td><td>12</td><td></td></tr> </tbody> </table>						Pelaajat	P	K	V	S	10	10	14	12				46																									
Pelaajat	P	K	V	S																																								
10	10	14	12																																									
YHT:							12																																					
							15																																					
							5																																					
							0																																					
							13																																					
							1																																					
Testauksen kesto	705 sek.		Mittausaika: 1. noppa – viim. noppa (= sama kuin V:n aika, koska V aloitti ja lopetti)																																									
Yhden kierroksen kesto ka.	11 min. 45 sek.		Laskettu eniten ja vähiten kierroksia kiertäneen pelaajan ka. (nopanheittovuorot):																																									
			Pelaaja V kentällä 705 sekuntia		14 kierrosta 50,36 sek./kierros																																							
			Pelaaja P kentällä 618 sekuntia		10 kierrosta 1 min. 2 sek./kierros																																							
							Keskiarvo 56,08 sek.																																					

Turun yliopisto | Merja Lehtonen | Pro gradu -tutkielman aineistonkeruu 5.7.2018

VASTAUSKOONTI / Nuoret **LIITE 4**

HAASTATTELULOMAKE **"Kimblestä liikuntaa"** **n = 17**

Lapsen ikä: 12 v. (2) 13 v. (3) 14 v. (4) 15 v. (2)

1. Haluaisitko joskus pelata uudestaan tällaista "Sportti-Kimbleä", esim. kotona tai koulussa?
 a. Kyllä (8)
 b. Ehkä (4)
 c. Ei (1)
 d. En osaa sanoa (2)

2. Haluaisitko opettaa myös kavereillesi "Sportti-Kimblen" pelaamista?
 a. Kyllä (7)
 b. Ehkä (9)
 c. Ei (4)
 d. En osaa sanoa (4)

3. Haluaisitko itse keksiä kavereiden kanssa uuden version "Sportti-Kimblestä"?
 a. Kyllä (3)
 b. Ehkä (4)
 c. Ei (2)
 d. En osaa sanoa (2)

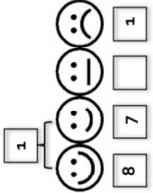
4. Pelitetauksen/pelin kesto?
 a. Liian pitkä (4)
 b. Sopiva (9)
 c. Liian lyhyt (2)
 d. En osaa sanoa (2)
 Liian pitkä/Sopiva (4)
 Ei vastausta (4)

5. **Mikä pelaamisessa/liikkumisessa/pelitetauksessa oli kivointa?**
 Radat/toimintapistet (2); rastien tekeminen/suoritaminen; kun pelattiin kavereiden kanssa ja että mukana oli liikuntaa (2); kilpaileminen; kun parin kanssa piti keksiä pisteille tekemistä, pääsee liikkumaan ulkona; kaikki oli kivaa; juokseminen, liikkuminen, "kilpailu", jne.; omien liikkeiden keksiminen; opin Kimblen säännöt ja sain kastella kaverini. Lautapeli ulkopelinä on mielestäni ihan huippua, en vain tiedä onko Kimble siihen paras; en pisteet sen jälkeen kun oli heittänyt noppaa; en ollut ennen pelannut urheilulautapeliä ja se oli tosi kivaa; tehtäväradat ja se kun sai suunnitella itsekin; toimintapistet

6. **Oliko joku vaikeaa? Mikä ja miksi?**
 Ei ollut (12); toisessa pelissä piti odottaa muita kun he tekivät suorituksia; sääntöjen ymmärtäminen; ei oikeastaan; lihasliikkeet, Kimble on pitkä peli ja siinä väsy liian nopeasti; en päässyt ikinä kotipesään takaisin, koska kaikki söi mut; sopivasti haastetta

7. **Miten kuvalisit omin sanoin peliä/pelitetausta? (Helppoa, kivaa, tylsää, jotain muuta?)**
 Helppoa ja kivaa (5); vähän/hieman tylsää (2); ehkä vähän pienemmät vois tykätä; liikkumallista; ei mitenkään ihmeellistä ihan ok; kivaa, välillä tylsää; kivalta, mutta sitten kun kaveri söi niin oli turhauttavaa; ihan kivaa, mutta ei kuitenkaan pysty pelaamaan kauhean pitkään; kivaa ja liikkumallista; hauskaa; säännöt oli helppo oppia; helppoa ja mukavaa; vähän liian pitkä; kivaa ja urheilullista.

8. **Mitä pelitetaus/pelaaminen sinusta tuntui?**
 Hauskalta; ihan hauskalta; se oli hauskaa ja urheilullista; kivalta; mukavalta.

1

 8 7 1

Turun yliopisto | Merja Lehtonen | Pro gradu -tutkielman aineistonkeruu 5.7.2018

VASTAUSKOONTI / Lapset **LIITE 4**

HAASTATTELULOMAKE **"Kimblestä liikuntaa"** **n = 17**

Lapsen ikä: 8 v. (5) 9 v. (7) Ei saa selvää: (2) Eitiedossa (3)

1. Haluaisitko joskus pelata uudestaan tällaista "Sportti-Kimbleä", esim. kotona tai koulussa?
 a. Kyllä (11)
 b. Ehkä (2)
 c. Ei (3)
 d. En osaa sanoa (1)

2. Haluaisitko opettaa myös kavereillesi "Sportti-Kimblen" pelaamista?
 a. Kyllä (11)
 b. Ehkä (3)
 c. Ei (3)
 d. En osaa sanoa (3)

3. Haluaisitko itse keksiä kavereiden kanssa uuden version "Sportti-Kimblestä"?
 a. Kyllä (8)
 b. Ehkä (4)
 c. Ei (2)
 d. En osaa sanoa (3)

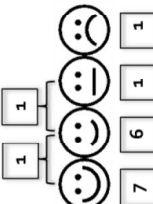
4. Pelitetauksen/pelin kesto?
 a. Liian pitkä (2)
 b. Sopiva (12)
 c. Liian lyhyt (1)
 d. En osaa sanoa (4)
 Liian pitkä/Sopiva (4)
 Liian pitkä/Eos (4)

5. **Mikä pelaamisessa/liikkumisessa/pelitetauksessa oli kivointa?**
 En tiedä/ en osaa sanoa (5); radat/tehtävien tekeminen (4); se kun söi toisen; kun sai liikkua ihan millä numerolla; kun sai liikkua eikä tarvinnu oottaa.

6. **Oliko joku vaikeaa? Mikä ja miksi?**
 Ei (10); ei ehkä mikään; en tiä.

7. **Miten kuvalisit omin sanoin peliä/pelitetausta? (Helppoa, kivaa, tylsää, jotain muuta?)**
 Kivaa (9); helppoa (4); riippuu tilanteesta (2); en osaa sanoa; kavereiden kanssa liikkumista; tylsää; jotain muuta; lol.

8. **Mitä pelitetaus/pelaaminen sinusta tuntui?**
 En tiedä (2); hauskalta; hyvältä.

1

 7 6 1 1

1. Haluaisitko joskus pelata uudestaan tällaista "Sportti-Kimbleä", esim. kotona tai koulussa?

Ryhmä	Ikä (v.)	Määrä	Kyllä	Ehkä	Ei	Eos	Kyllä/Ehkä	
L	8	5	5					5
L	9	7	6	1				7
L	Ei tietoa	5		1	3	1		5
N	12	2		1		1		2
N	13	3	2	1				3
N	14	10	5	2		1	2	10
N	15	2	1		1			2
		34	19	6	4	3	2	34
			56 %	18 %	12 %	9 %	6 %	100 %

2. Haluaisitko opettaa myös kavereillesi "Sportti-Kimblen" pelaamista?

Ryhmä	Ikä (v.)	Määrä	Kyllä	Ehkä	Ei	Eos	
L	8	5	5				5
L	9	7	5	1	1		7
L	Ei tietoa	5	1	2	2		5
N	12	2	1	1			2
N	13	3	3				3
N	14	10	3	6	1		10
N	15	2		2			2
		34	18	12	4	0	34
			53 %	35 %	12 %	0 %	100 %

3. Haluaisitko itse keksiä kavereiden kanssa uuden version "Sportti-Kimblestä"?

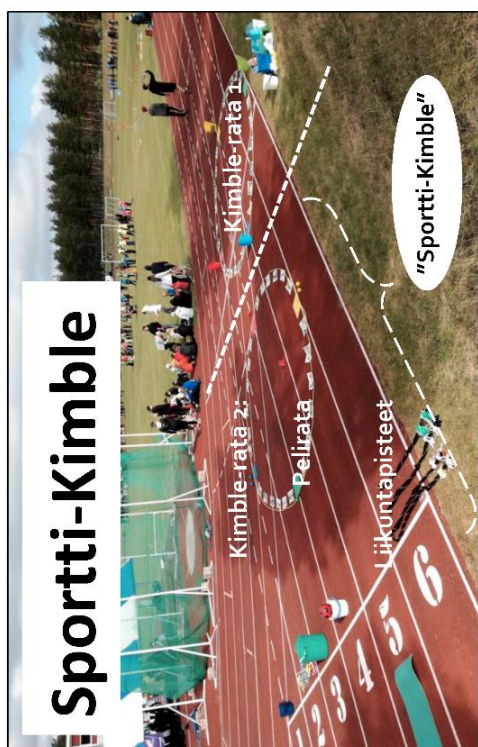
Ryhmä	Ikä (v.)	Määrä	Kyllä	Ehkä	Ei	Eos	
L	8	5	4	1			5
L	9	7	3	3	1		7
L	Ei tietoa	5	1		1	3	5
N	12	2		2			2
N	13	3		3			3
N	14	10	2	5	2	1	10
N	15	2	1			1	2
		34	11	14	4	5	34
			32 %	41 %	12 %	15 %	100 %

4. Pelitetauksen/pelin kesto?

Ryhmä	Ikä (v.)	Määrä	Liian pitkä	Sopiva	Lyhyt	Eos	Pitkä/Sopiva	Pitkä/Eos	Tyhjä
L	8	5		5					5
L	9	7		6		1			7
L	Ei tietoa	5	2	1			1	1	5
N	12	2	1	1					2
N	13	3		2				1	3
N	14	10	3	5		1	1		10
N	15	2		1		1			2
		34	6	21	0	3	2	1	1
			18 %	62 %	0 %	9 %	6 %	3 %	3 %

8. Miltä pelitetaus/pelaaminen sinusta tuntui?

Ryhmä	Ikä (v.)	Määrä	Iso Hymy	Hymy	Suu viivana	Suu alaspäin	Iso Hymy/Hymy	Hymy/Suu viivana
L	8	5	4	1				5
L	9	7	3	2			1	1
L	Ei tietoa	5		3	1	1		5
N	12	2	1	1				2
N	13	3	2			1		3
N	14	10	5	5				10
N	15	2		1			1	2
		34	15	13	1	2	2	1
			44 %	38 %	3 %	6 %	6 %	3 %



Sportti-Kimble

SPORTTI-KIMBLESSÄ on neljä pelaajaa. Pelaajat valitsevat itselleen **peliliivin tai nauhan** ja **kaksisamanväristä nappulaa** ja sijoittuvat pelivärisä mukaiselle kotipesäalueelle. Pelin päämääränä on siirtää omat nappulat kerran peliradan ympäri. Pelin aikana pelaajat yrittävät ”syödä” vastustajansa nappulat, eli lähettää ne takaisin kotipesään. Pelin aikana suoritetaan myös **liikunnallisia tehtäviä** liikuntapisteissä 1–6.

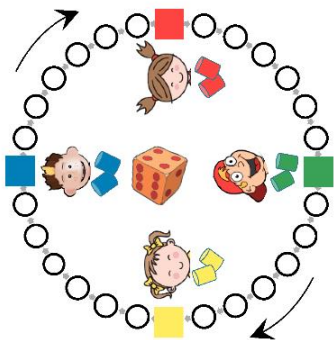
Pelin aloittaja sovitaan tai arvotaan. Aloittajan vasemmalla puolella oleva pelaaja on seuraavana vuorossa. Arpakuutiona toimii iso **karvanoppa**. Pelaajan ei tarvitse saada numero 6 ennen kuin hän voi siirtää nappulaansa kotipesältä lähtöpelipisteeseen, mutta nopan numero 6 antaa pelaajalle oikeuden yhteen ylimääräiseen nopanheittovuoroon.

Nappaluku määrää kuinka monella liikuntapisteellä pelaaja joutuu käymään. Jos pelaaja saa nappaluvun 1, hän siirtää pelinappulansa yhden askelman eteenpäin ja siirtyy ulkokehän kautta liikuntapisteelle 1. Nappaluvulla 6 joutuu suorittamaan kaikki liikuntapisteet läpi, yksi piste kerrallaan. Liikuntapisteellä 1 toistetaan liikunnallinen toiminto yhden kerran, liikuntapisteellä kuusi 6 kertaa. Liikuntavälineenä käytetään oman peliväriin mukaisia välineitä. Liikunnalliset toiminnot suoritettuaan pelaaja palaa takaisin kotipesään odottamaan uutta heittovuoroa. Pelikehän läpi ei saa ikaista. Kun molemmat nappulat ovat kiertäneet peliradan, ne päätyvät takaisin kotipesään. Se voittaa, joka saa nappulansa ensimmäisenä ”maaliin”.

KIMBLE-peliradassa on 28 askelmaa ja neljä eriväristä kotipesää. Ks. kuva >>>

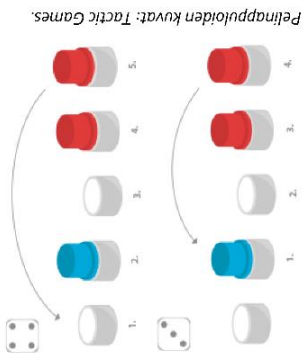
Peliaskelmina, nappuloina ja kotipesinä voivat toimia esimerkiksi isot ja pienet kartiot sekä merkikartiot, hernepusit ja hulavanteet. Pelistä voi tehdä version myös 6–8 pelaajalle tai pelata peliä kahden pelaajan tiimeissä (= 8–16 pelaajaa).

Pelin kesto on vaihtelevaa, riippuen pelaajien (2–16), peliaskelmien, pelinappuloiden (1–4) ja liikuntapisteiden (1–2 rataa) määrästä vaihtelemalla.



Pelinappuloita siirretään myötäpäivään niin monta askelta kuin arpakuutio osoittaa. Kaikki peliaskelmat lasketaan riippumatta siitä, ovatko ne tyhjiä tai varattuja.

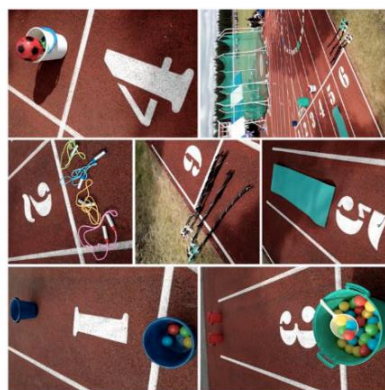
Jos nappulaa siirtäessä joutuu vastustajan varasmalle peliaskelmalle, vastustajan nappula joutuu palaamaan kotipesään ja aloittamaan pelin sieltä uudelleen. Jos kotipesässä on vastustajan nappula, se palautuu ko. pelaajan omaan kotipesään.



Liikuntapisteiden 1–6 toiminnot

- 1) Heitä oman peliväriin mukainen pallo ämpäriin
- 2) Hypi 2 hyppyä hyppynarulla (oma peliväri)
- 3) Kuljeta vesikupilla oman peliväriin mukainen pallo saavista ämpäriin (3 palloa, kaikki erikseen)
- 4) Pomputa palloa 4 kertaa (tai muu 4x)
- 5) Vatsarutistus 5 kertaa (tai muu 5x)
- 6) Askelkyykyjä kepin kanssa 6x (tai muu 6x).

Liikuntapisteillä voi olla käytössä myös **toimintanoppia**, jotka määräävät mitä tehdään (esim. lajiikohtaisia tehtäviä tai motorisia perustaitoja). Ks. esim. www.skillilataamo.fi/skillinopat.



Valokuvat, pelirata ja ohjeet: Merja Lehtonen 2018. Ks. **YouTube:** Kimblestä liikuntaa! – Sportti-Kimble.

Säännöt ovat mukaelma *Kimble-lautapelin säännöistä*: www.kimble.fi/wordpress/index.php/saannot (Tactic Games).

ARVIOI katsomiesi Kimblestä liikuntaa -pelitestausvideoiden perusteella: Arviointi A tarkoittaa, että osa-alue toteutuu lähes täydellisesti (81-100 %). Arviointi F tarkoittaa, että osa-alue toteutuu heikosti (0-20 %).

1. Mitä elementtejä/ominaisuuksia löydät Sportti-Kimble-hybridipelistä? (A = samaa mieltä, F = eri mieltä)

	A	B	C	D	F	Vastaajamäärä:	
	81-100 %	61-80 %	41-60 %	21-40 %	0-20 %	5	
Sosiaalisuus	1	3	1			VASTAAJAN TAUSTATIEDOT Edustamani taho: _1_ perusopetus _3_ liikunnan opetus _3_ muu liikunta __ peliala Edustan ensisijaisesti: __ varhaiskasvatus _1_ alakoulu _1_ yläkoulu _3_ muu, mikä? Kysymyksissä 1 ja 2 on käytetty pohjana Hybrid Social Play -raportissa esiteltyjä työkaluja: Hybrid Board Game Analysis Form ja Hybrid Social Play - Board Game Design Canvas (Paavilainen et al. 2018, 45-46).	
Läsnäolo	1	4					5
Viestintä	1	2	2				5
Vuorovaikutus	1	1	3				5
Strateginen pelaaminen		2	2	1			5
Sääntöjen noudattaminen	2	1	2				5
Uudelleenkäytettävä	2	2	1				5
Pelinohjaajan tärkeys	3	1	1				5
Pelillinen	2	3					5
Leikkilinen		2	3				5
Kilpailullinen	1	2	2				5
Urheilullinen	2	3					5
Vaikeasti hahmotettava	0	1		2	1		4
Helppo oppia	2	2		1			5
Sekava	0		1	2	1		4
Kiinnostava	2	3					5
Tylsä	0			3	1		4
Luova	0	3	1				4
Hauska	1	4					5
Rento	2	3					5
Muokattava	4	1					5
Skaalautuva = voisi olla esim. eri määrä pelaajia	3	2					5
Universaali = voisi pelata myös muissa maissa esimerkiksi	3	2					5
Lisäarvo = liikuntapisteet tuovat lisäarvoa pelirataan	4	1					5

Joku muu positiivinen asia? (1 sana): "Mielenkiintoinen, aivan uusi juttu"

Joku muu negatiivinen asia? (1 sana): "Paljon muuttuvia tekijöitä, pienillä selkeästi hankalampi hahmottaa kuin isoilla lapsilla"

2. Miten arvioisit Sportti-Kimbleä lautapelin ja liikunnan yhdistelmäpelinä (= hybrid) ? (A = samaa mieltä, F = eri mieltä)

	A	B	C	D	F	
	81-100 %	61-80 %	41-60 %	21-40 %	0-20 %	
Liikuntapisteet olivat selkeästi osa peliä	5					5
Liikuntapisteet olivat tasapainossa Kimble-peliradan kanssa (ehea pelikokonaisuus)	3	1	1			5
Liikuntapisteet ohjasivat peliä		3	1	1		5
Kimble-pelirata ohjasi peliä	1	3	1			5
Hybridisyys (pelirata ja liikuntapisteet) lisäsi sosiaalista kanssakäymistä		2	2		1	5
Hybridisyys vähensi sosiaalista kanssakäymistä		3			1	5
Hybridisyys loi uudenlaista sosiaalista kanssakäymistä	1	3				0 4
Hybridisyys teki pelistä sekavan			2		1	0 4
Hybridisyys teki pelistä kiinnostavan	1	4				5
Pelirata-osio lisäsi Kimble-lautapelin yleistä kiinnostavuutta	2	1		2		5
Liikuntapisteet-osio lisäsi Kimble-lautapelin yleistä kiinnostavuutta	4	1				5
Hybridisyys (pelirata ja liikuntapisteet) lisäsi Kimble-lautapelin yleistä kiinnostavuutta	3	2				5

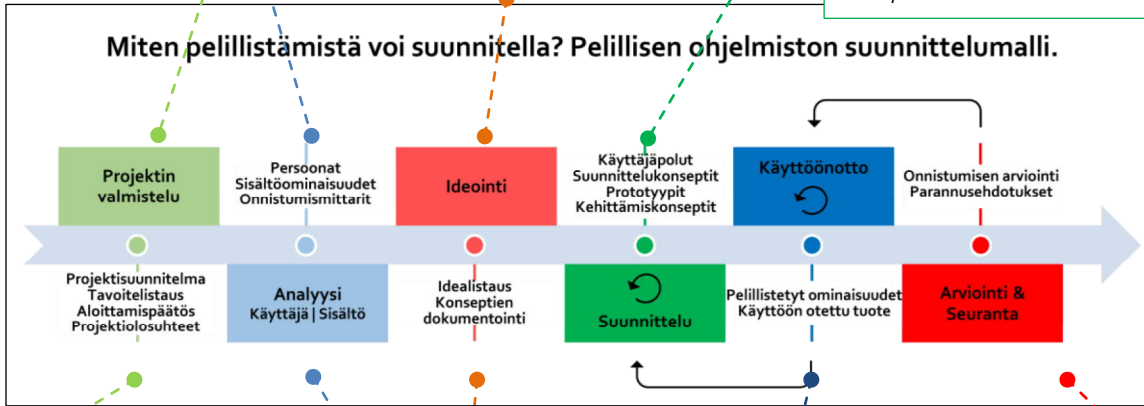
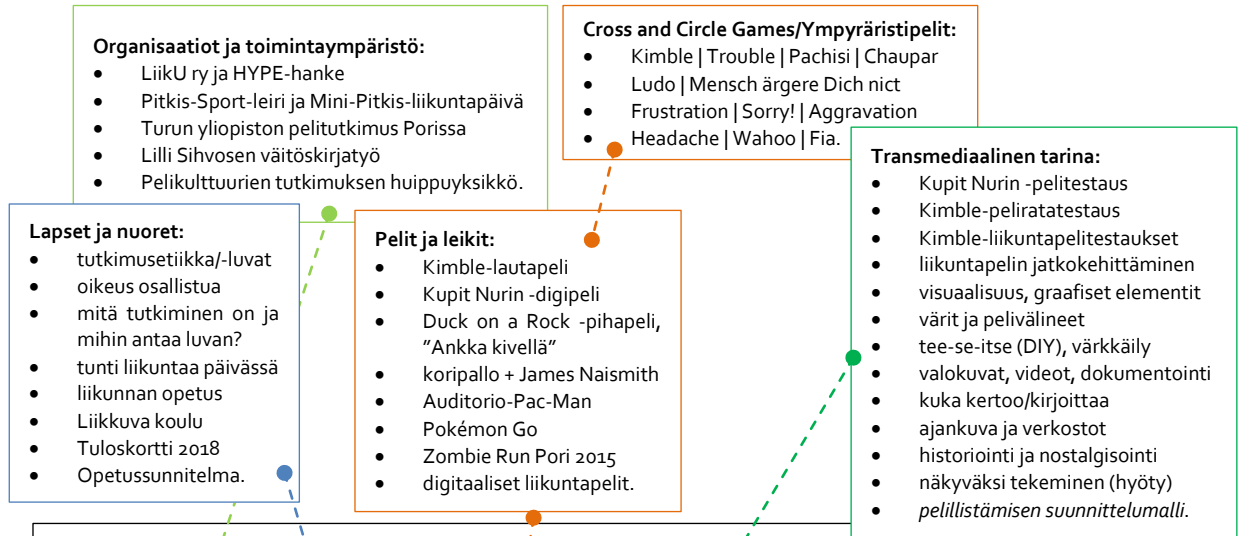
3. Sportti-Kimblen hyödynnettävyyttä? (A = samaa mieltä, F = eri mieltä)

	A	B	C	D	F	
	81-100 %	61-80 %	41-60 %	21-40 %	0-20 %	
Sportti-Kimbleä voisi käyttää pelinkehittämisprosessin opettamisen apuna koulussa (esim. suunnittelu, hahmot, tarina, kuvittaminen, palkitseminen, kaupallistaminen, markkinointi)	2	3				5
Sportti-Kimbleä voisi käyttää koulussa liikunnan opetuksessa (esim. oppilaat keksivät itselleen liikunnalliset pelihahmot ja keksivät sitten parin kanssa Kimble-liikuntapisteille toiminnot, sitten pelataan liikunnallista Kimbleä)	3	2				5
Sportti-Kimbleä voisi käyttää koulussa luovana projektina (tehdään itse pelinappulat ja -rata, keksitään peliroolihahmot ja pelataan peliä esim. paripelinä, toisia pareja vastaan)	3	2				5
Myös Kimble-pelirataa (ilman liikuntapisteitä) voisi käyttää koulussa luovana projektina sekä pelinkehittämisprosessin opettamisessa	1	3	1			5
Sportti-Kimblestä voisi helposti keksiä lajikohtaisia sovelluksia (esim. uinti, jalkapallo, pesäpallo, koripallo, tanssi)	5					5
Sportti-Kimblestä voisi helposti tehdä kotona oman version	4	1				5
Sportti-Kimblestä voisi helposti tehdä kaupallisen tuotteen	2		2	1		5
Olisi hyvä idea rakentaa "ihmisenkokoisia" jätti-Kimble-peliratoja leikkipuistoihin	1	1		3		5
Olisi hyvä idea rakentaa "ihmisenkokoisia" jätti-Kimble-peliratoja päiväkotien pihaan	1	2	2			5
Olisi hyvä idea rakentaa "ihmisenkokoisia" jätti-Kimble-peliratoja koulujen pihaan	2	2		1		5
Olisi hyvä idea rakentaa "ihmisenkokoisia" jätti-Kimble-peliratoja urheilukentille		2	1	1	1	5
Em. jättipeliratojen rakentamisessa voisi hyödyntää myös muita lautapelejä.	2	2	1			5
Olisi hyvä idea rakentaa Kimblen kotikaupunkiin, Poriin, iso jättilautapeliuisto.	2	2	1			5

4. Mitä pelillisiä kokemuksia Sportti-Kimbleä pelaamalla voidaan saavuttaa? (A = samaa mieltä, F = eri mieltä)

	A	B	C	D	F	
	81-100 %	61-80 %	41-60 %	21-40 %	0-20 %	
Kokemus						
Mukaansatempaava (Captivation)	2	3				5
Haaste (Challenge)	3	2				5
Kilpailu (Competition)	3	1	1			5
Lopuunsaattaminen (Completion)	1	2	2			5
Kontrolli (Control)		2	3			5
Löytöminen (Discovery)	2			1	1	0 4
Tutkiminen (Exploration)		3	1	1		5
Ilmaiseminen (Expression)		4				0 4
Mielikuvitus (Fantasy)	2	1	2			5
Kaveruus (Fellowship)	2	3				5
Huumori (Humor)	2	2	1			5
Rentoutuminen (Relaxation)	1	2	2			5
Tuntemus (Sensation)		4	1			5
Mukautuminen (Submission)	2	2	1			5
Kumouksellisuus (Subversion)		1	2	1		0 4
Kärsimys (Suffering)	1	1		2		0 4
Sympatia (Sympathy)		2		2		0 4
Jännitys (Thrill)	1	1	2	1		5

Kysymyksen 4 vaihtoehdot perustuvat ns. PLEX-korttien luokkiin ja niiden kuvauksiin (Lucero, Karapanos, Arrasvuori & Korhonen 2014; Lucero & Arrasvuori 2010).



Pelillistämisen suunnittelumalli: Oma suomenkielinen kuvamukaelma alkuperäisestä. Morschheuser et al. 2018.

